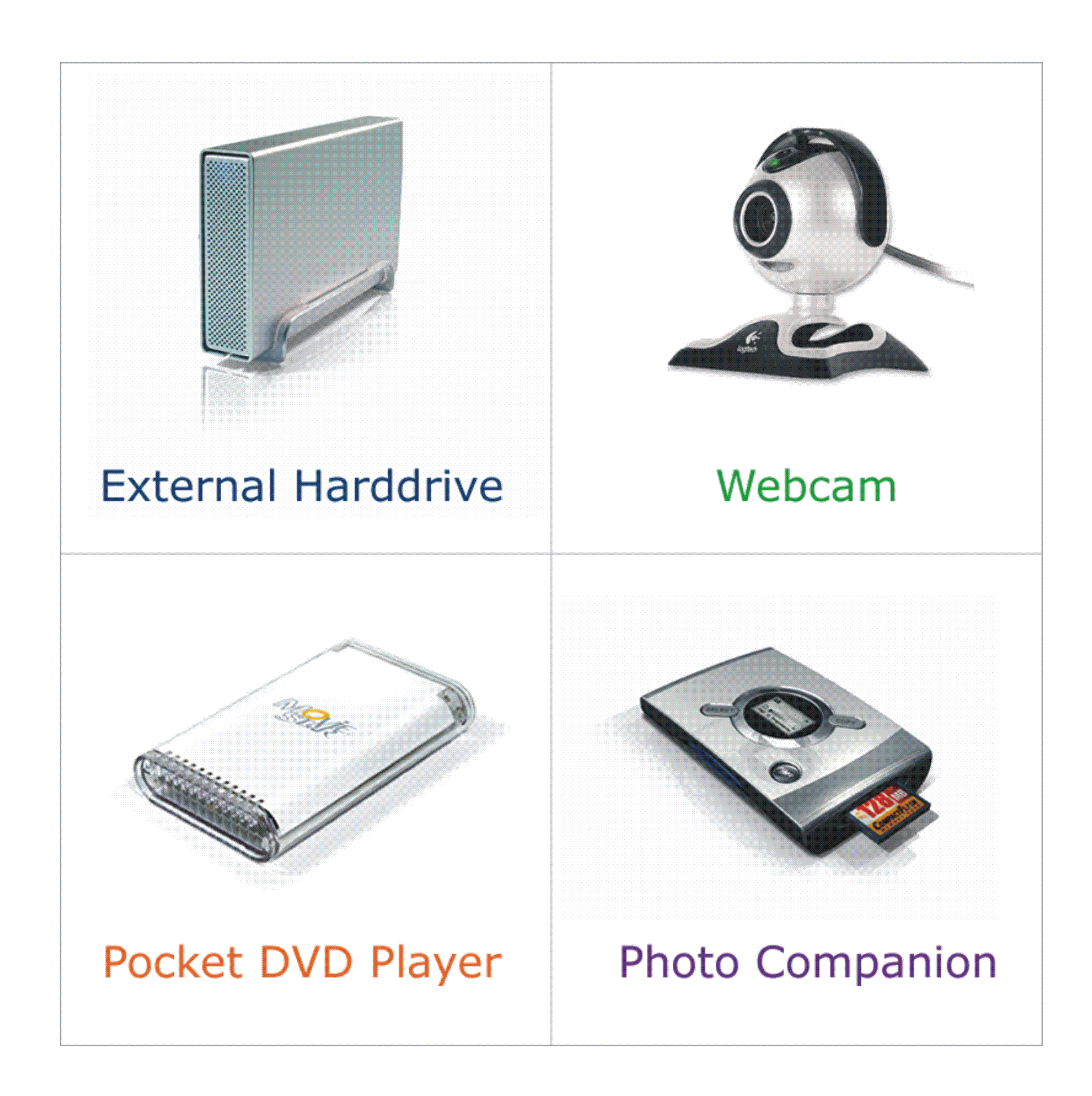


NZlogin Forum 2005

www.nzlogin.com/bbs

Digizone Ltd.

Computer peripheral importer and distributor



Address: 304/1 Parliament Street,Auckland,NewZealand
Tel: 0064-9-3070526 Fax: 0064-9-3070526
email:contact@digizone.co.nz
Web:www.digizone.co.nz

DIGIZONE


2005.01
电软视点 任天堂的第三舞台！NDS发售独家情报！
不一样的《电软》哦！
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
革命号
全面革新
电玩主流资讯前沿报道
霸气新思路！
至高境界全然不同！
贰零零伍年振奋出击！
赠品三连发!!
电击收藏
精彩影像
过目不忘
火影忍者年历
让你炫彩一整年
电玩通
电玩通
彻底把握国内市场风向
电软人马重型轰炸
在娱乐中掠夺
游戏厂商的拜金法则
热门游戏份量企划
52款话题作总力集结！
寒冬热门游戏发布公告
最速最全独断攻略
合金装备3 食蛇者
王国之心 记忆之链
电子游戏综合情报志
总148期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
01>
9 771006 503000



在你眼中闪耀的，是悲哀，还是希望？



人物设定：TONY
敌方角色设定：玉木美孝/通野清史
主题歌作曲：鹫巢诗郎
主题歌演唱：保志总一郎『SHINNING TEARS』
主要声优：保志总一郎，林原惠等

当黑暗觉醒的时候，光明的战士就会挺身而出，打破黑暗！









在经过了多年的沉寂之后，“光明”系列终于在家用主机平台上推出了最新作“光明之泪”。让无数“光明”爱好者翘首企盼的本作在游戏的人物设定与音乐方面十分出色，但是在战斗方式上与传统的“光明”系列有着较大的不同，不是RPG或S·RPG，而是类似于之前在GBA上推出的“光明之魂”，以动作性为主。本作的各方面素质较高，可谓世嘉的全力制作，但不知这种改动能否让老玩家们满意呢？大家快去亲自体验一下本作的魅力吧！

“光明之泪”攻略及研究请见本杂志第70页




PlayStation®2

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

Vol.148 2005 / 1

半月刊 每月1日 / 15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会
社 长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来 杨帆
联系地址：北京 61-66信箱
邮政编码：100011
编辑电话：010-64472187
电子邮件：vgame@public.bta.net.cn
传 真：010-64472184
邮购电话：010-64472177
广告部电话：010-64472920 64472180
广告联系人：佟晨 武小姐
广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
印 刷：北京新华印刷厂
订 阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告许可证：京西工商广字0055号

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

我们的礼物

一声“爱科学，玩物不丧志”，给中国游戏业的萌动期理清了方向，也让当年小小的《电软》强撑起了一面助威中国玩家的不败旗帜。十年转瞬，游戏一如前人所愿的开始改变和影响人们的生活方式，而《电软》也伴随着中国游戏事业与市场的发展而成长，为时代的迁化留下了一段段永恒的定格。

十年对很多人来说仅仅代表一段过往，代表一段经历。但对于《电软》全体工作人员，过去的十年中我们代表的是一种责任。这份责任因为时世的转变和全体玩家的努力，在一段时期内曾经让我们感到曙光就在眼前。而随着中国游戏业的欲欲奋起，这份责任的重量却比当年远过之，我们的肩头一点也感觉不到轻松。

曾经思索过为什么现在成熟的玩家越来越愿意怀念过去，在试图寻找答案的过程中，通过与他们交流的点滴，我也逐渐明晰了回忆的理由，也意识到念旧对于所有人来说都是最正确的生活态度。游戏本身也是，对于很多人来说，玩游戏也同样需要找到一种态度，有了这些，自己就免于被信息爆炸所带来的飞灰所湮灭。在理解了存在的意义以后，也就找到了自己成长的方向。

任天堂总务部长今西说：任天堂最大的敌人，就是自己。这句话对于任何人来说都有着绝对正面的意义。而我们也很清楚，不能突破自己，就无法超越别人；不能时时进步，也会被别人超越。因此，无时无刻的激励与自醒，能够使我们保持旺盛的创造力，在对自己的不满中不断的推翻成品，不断的改进，才是我们成长的方向。

在改变的过程中，意识到自己在生命的旅途中也在不断的创造和影响着其他事物的生命进程，在这样的领悟下，即便是平凡的开始每一天也不会觉得自己是在平淡中虚度，相反，会更加珍惜，拥有的每时每刻。就像你翻开本期《电软》，不知道会不会带给你同样的感觉。

新的一年，新的一期，应该是个新的起点。对于《电软》新的里程，我们策划许久，在听取了大量读者建议以及编辑部上下连轴会后，我们确定了新一期《电软》的形式，并且根据需要设计了新的栏目以充实原本不够满溢的文章内容。当然改变的过程是痛苦的，但却值得我们期待，而在写下这段文字的时候，隔壁的同事们还在为工作而加班拼命，更使我坚信会拿出一份满意的答卷交到读者的手中。而现在，我则静静坐在这里等待，你的反馈，你的评价，以及你的支持。

其实对于改变，自己以为满有经验，但像这一次大动作，在编者的工作生涯中却并不多。很幸运与这群愿意为此同甘共苦的兄弟们在一起，为了同一个目标，一起实现了很多一己无法成全的理想。这应该就是我们要的《电软》，也希望会是你所期望的答案。同时，我们更希望能够通过我们和你的努力，一道扛起对中国电视游戏的责任。

十周年，我认为这才是对新老读者最好的礼物。




无无

■ 阿翁去了，带着他用尽毕生心血也尚未完成的事业。这只为了人民的民主和自由与霸权刺刀见红的不死鸟，终于折翼。也许遗憾，也许悲凉，但他注定是一个英雄人物。这世上活着的英雄，基本没有。

■ 也许是我的小枪在转职前20级时的前5项全满把北斗刺激坏了，这家伙居然通关一次就放手不玩了，伪非！B4！发泄完毕，我接着练飞龟去……

■ 最近才发现原来某位美编MM就是天女转世，神仙姐姐下凡。前知五百年后知五百年，天文地理无一不通三教九流无一不晓。于是偶每天早上都三根MILDSEVEN外加一罐木糖醇供着，万一她老人家哪天一高兴教我几手仙法，我这后半辈子不就拿下了嘛……

布塔

■ 某日，路过单位旁边的学校，正好赶上学生们放学。看着那许多身着统一校服的少男少女，三五成群的骑车回家，一下子把我拉回了自己上中学的日子。想想自己曾经也像他们一样，心中的感受难以言表。时间过的真快，转眼一年的时间即将过去。虽然又老了一岁，这多少让人感到些惆怅，然而想到全新的一年即将到来，心中又立刻会被无限的期待与希望所占据！在2004年里发生了许多难忘的事，无论大小，无论是非，过去的，就让它成为我们记忆中的一部分吧。把遗憾和悲伤留给过去，用一颗永远充满热情的心迎接新一年的精彩！2005，我来啦！

■ 一首名叫“是不是在这样的夜晚你才能这样的想起我”的歌曲取代了“窗外”和“屋顶”！“小熊，这歌是谁唱的啊？”“宪哥！”当场昏厥……



龙马

■ 新人热血小编·龙马，参上！很高兴能与大家一起分享自己在游戏中的感动与快乐，同时也为能进入电软这个“闯关族之家”而自豪。龙马基本上是游戏通吃，尤其热衷于RPG和SLG类游戏，对于机战更是情有独钟。龙马之名就来自于超级热血的“盖塔萝卜”，虽然老套，但只要胸中燃烧着“超级机器人魂”的玩家应该都能体会到那种纯纯的感动。

チェンジゲッター1！スイッチ・オン！

■ 虽然本人还是个新人，但仍然得到了编辑部同仁们的一致肯定和信赖，并成为了电软特别策划一队的一员，“赚”到了一个发挥自己实力和文采的机会。各位读者今后还请多指教和批评啊，就让我们一起在游戏中学习成长吧！



荇菜

■ 新电软，新气象；新面孔，新朋友。新小编荇菜向大家问好，愿我们的杂志能伴你度过轻松愉快的每一天，愿大家的生活越来越精彩！！

■ 刚加入小编行列没几天，就因为食物中毒而大病三天，不但错过了去度假的机会，还险些耽误了出刊，汗……在这里我提醒大家一定要注意身体，谨记“病从口入”。

■ 这本杂志送到各位手上的时候，《魔兽世界》也应该已经开始正式运营了。以艾泽拉斯的名义，让我们为血统和荣誉而战！

■ 参差荇菜，左右流之。窈窕淑女，寤寐求之。求之不得，寤寐思服。悠哉悠哉，辗转反侧。

——《诗经·周南·关雎》

CONTENTS

资 料 栏 说 明

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以便您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体）⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



本期封面主题：义经英雄传

GAME INDEX

NDS首发全记录、自社员工状告EA、光环2热卖大放异彩

游戏新闻眼

FOCUS ON GAME NEWS

2005.01 Vol.148

特报 SCOOP 落伍霸者的全力一击，NDS美国攻略首战告捷！

本刊纽约专讯　美国时间2004年11月21日，任天堂用一场盛况空前的首发仪式向全世界证实了他们捍卫掌机市场的决心。虽然此前PSP的定价与机能令许多玩家心猿意马，但是NDS的供不应求仍然显示了老铺任天堂的非凡实力。

发售前夜，纽约糟糕的阴雨天气并没有磨灭玩家对于新主机的热情，惯例的排队场面在晚上8点之后陆续出现，玩家们相互交谈、玩GBASP度过寒夜。午夜零时，在一场精彩的烟火表演之后拉开了NDS的发售序幕，而此时许多卖店门口的长龙已经达到300余人。这样的场面倒是与稍前几天《光环2》的首发有着异曲同工之处。据IGN记者报道，从EB连锁第一个买走NDS的游戏迷竟然是从20日早上6点就开始等待，比实际的发售时间整整提前了12个小时，其心情的迫切程度可见一斑。

为了尽力回报狂热的玩家，任天堂不仅雇佣了大批DJ在现场活跃气氛，还向所有彻夜等待的游戏迷免费派送了印有Touch the DS的圆领汗衫，毕竟在冬夜街头排队等待是一件痛苦的事情。



一EB游戏连锁店中，店员们正在忙碌地迎接大批热情的顾客。一切都在有条不紊地进行，只是一刻都不停歇。

←↓人们十分急切地希望在第一时间得到NDS。虽然是深夜，可是玩家的热情完全如白昼一般激昂。当晚NDS成为了众人眼中唯一耀眼的明星，就连在一旁穿着印有NDS标志的女郎也不能吸引人们的目光。一夜之间，零售店里的主机和游戏都找到了自己的新主人。

截止到11月22日，任天堂还没有发表NDS主机在美国地区的具体销量，但是从目前人们争相抢购主机的势头分析，首批30万套以上的出货量应该已经售出了七七八八，可以说NDS轻轻松松地便赢得了她首场战役的胜利。"今年的圣诞节将属于任天堂的NDS"，EA社长杰夫·格里菲斯对美国NDS的表现赞不绝口。任天堂选择感恩节前夕发售NDS早已被证明是一个英明的决策。

11月22日随美版NDS主机首发的游戏软件共有11款，它们分别是：《超级马里奥64DS》、《美式足球2005》、《泰格·伍兹高尔夫巡回赛》、《模拟人生》、《蜘蛛人2》、《愿为你而死》、《Ping Pals》、《雷曼DS》、《沥青都市GT》、《钻地小子》和《山脊赛车DS》，外加上附赠的《银河战士：猎人》试玩版以及主机内置的"涂鸦聊天"（PictoChat）软件，NDS的软件阵容令人敬畏。此外，任天堂最近还宣布，到明年3月将有30～35款游戏软件推出，而目前正在开发中的NDS软件则高达125款。虽然这样的承诺难免有炒作之嫌，但是其力争掌机领域第一位置的决心却溢于言表。

与NDS在美国首发相对应的是，我国也有少量主机流入，由于奇货可居，价格已经被爆炒到了2200元人民币（附带一张游戏卡，而卡带单购价格大约为350元人民币），令许多期待已久的玩家叫苦不迭。不过随着其在日本发售和PSP的推出，主机价格应该会回落至1500元人民币左右。

另，有关神游科技行货版NDS主机的消息本刊将在后面的"国内新闻"部分介绍。



事件 EVENT 游戏从业人员工作环境恶劣 EA员工发起诉讼引发业内讨论

本刊讯　EA部分员工最近向公司提起集体诉讼，反对EA Games强迫他们每周7天从早上9点工作到晚上10点，加班费却分文不给。与此同时，国际游戏开发者协会（IGDA）近日也发表了一份公开信，指出目前游戏产业的工作环境恶劣，并且已经成为制约发展的重大障碍。

上述消息是由一位不愿意透露姓名的EA员工在互联网上发布的，据说位于旧金山律师事务所的Schubert和Reed已经通过合法程序记录了这次EA员工的集体诉讼。面对眼下的尴尬局面，EA Games称他们不会开除任何起诉公司的人，尽管他们曾发送过法律意见给这些员工。该公司的发言人还声称，"EA对待员工的做法是合法且公正的。"

这次的事件同时引发了业内的讨论。为了改善游戏开发者们的生活质量，IGDA发布了90页的白皮书，名为《游戏产业的生活质量：挑战与最优方法》。在这本白皮书中谈到了业内存在着恶劣和优越两种极端的工作环境，探讨了开发商和发行商提高内部工作环境的一些方法。明年三月在旧金山举办的游戏开发者大会上，他们将会举办一个"全天生活质量智囊团"研讨会，彻底解决这一困扰游戏从业人员的问题。



事件 EVENT SNK Playmore与SNK NeoGeo合并 "SNK的阴谋"演绎最后手笔!?

本刊日本专讯　SNK Playmore与SNK Neo Geo两个原本出师同门的公司将在近日宣布合并，合并后的续存会社为SNK Playmore，公司名称沿用SNK Playmore。

SNK PLAYMORE



业界认为，这次的合并案并没有出乎他们的预料，相反再次证实了当年SNK以宣布破产来保全自身实力的说法。由于那时SNK的内部资源已经被消耗得所剩无几，因此只要公司宣布破产，SNK的所欠下的巨额外债就可以一笔勾销（赖掉！）。等到时机成熟的时候，SNK的创始人便以Playmore的名义在美国重生，手段之险恶确实令人唏嘘。而此次与SNK Playmore与SNK Neo Geo的合并也理所当然地被看成SNK重生计划的一个部分。

SNK Playmore与SNK Neo Geo的高层大多是当年日本SNK的元老，前者侧重于家用机和掌机软件的开发，后者侧重于街机业务的开展，但是随着近年来日本街机市场的整体萧条，SNK Neo Geo也就没有了存在的必要。



《光环2》创造美国娱乐业新神话 全美卖店午夜首发应对狂热玩家

本刊美国专讯　魔盒独占游戏《光环2》再次成为微软挑战索尼权威的最有力武器，其在美国的疯狂销售已经令竞争对手感到圣诞大餐并非唾手可得。

据CNN报道，尽管《光环2》在发售日定在11月9日，但是许多狂热的玩家不惜在8日深夜冒着零度以下的低温彻夜排队，惟恐错过第一时间体验《光环2》魅力的宝贵机会。为了避免混乱场面发生，全美大约有7000家卖店不得不在11月9日午夜零点提前营业，而此时一些卖店门前已经排起了近500人的长龙。

当晚，纽约时代广场的大屏幕一直播放着《光环2》的宣传片，不仅吸引了大批路人驻足观看，更有许多玩家穿上自制的游戏中的战斗服走上街头欢呼庆祝，微软官员皮特·摩尔(Peter Moore)也赶到现场，他掩不住激动之情地说道："11月9日不仅是一款游戏的发售日，更是全体游戏迷的盛大节日。"

《光环2》是由Bungie Studios开发，微软代理发行的XBOX独占游戏，于11月9日在全球25个国家同步推出。由于此前的预约量突破150万份，其仅在北美地区的首发销量就达到了惊人的240万份，总销售额1.25亿美元，不但刷新了北美地区的游戏单日销售记录，也为整个美国娱乐业写下了新神话。



↑夜幕下的纽约时代广场向世人证明了XBOX所蕴涵的无限潜力。

与软件畅销相对应的是，由微软官方授权的《光环2》攻略本也引发了抢购热潮。目前该书在北美地区已经卖出了27万套，而且许多卖店在发售当日就全部告罄。据说，该书已经成为继克林顿自传《我的生活》之后在美国最炙手可热的单行本。

《光环2》在美国所创造的巨大成功被认为是微软开发实力与宣传策略的完美体现，它的成绩不得不令业界对XBOX的未来刮目相看。



←美国时间11月8日晚上，许多XBOX玩家不约而同地走上街头，一时间，与身穿士官长战斗服的Cosplay合影留念也成为玩家的时尚。《光环2》在游戏以外同样为人们带来了无穷乐趣。

↓微软高层皮特·摩尔的到场将发售气氛带至高潮。他对于在深夜里苦苦等待软件发售的游戏迷致以了深深的谢意。





→位于纽约时代广场的Toys R Us卖店前悬挂着巨幅宣传画和发售倒计时牌。



"生化4"移植计划惹怒生化之父 传闻三上真司将于近日递交辞呈

本刊日本专讯　"如果生化4移植其它主机，我就把自己的头砍下来！"生化之父三上真司曾用这种歇斯底里的承诺来表明自己支持NGC的强烈决心。然而，随着CAPCOM高层对于GC独占计划的全部封杀，三上真司当年的誓言也宣告彻底破灭，其尴尬程度可想而知。为此，最近业界有消息说，三上真司将有可能于近期向CAPCOM公司提出辞呈。



事实上，三上真司与CAPCOM之间的隔阂已不是什么新鲜事。早在去年中旬，三上就曾公开表示出CAPCOM不顾他个人意见而强行取消"幻侠乔伊"GC独占计划的不满。而三上也因为自己的一意孤行被降职为普通制作人，并调配到子公司Clover Studio任职。尽管年初三上曾表态自己与公司管理层已经没有矛盾，但是可想而知，在昔日部属下任职的生化之父一定感到郁郁寡欢。



↑虽然三上真司的决策失误曾给CAPCOM带来了经济上的损失，但是其立场鲜明的行事方针却给玩家留下了深刻的印象。

日本业界对于三上真司可能出走的消息表示理解，因为毕竟冈本吉起和船水纪孝的例子就摆在那里。而这种选择对于正处于事业低谷的三上本人来说，也未尝不是一件好事，至少可以摆脱长久以来的束缚轻装上阵。但是对于动荡中的CAPCOM而言，三上真司的摇摆不定则更给其平添了一丝不安的感觉。



索尼如约公开PSP首发软件 主机出货不足难堪火爆预购

本刊日本专讯　随着索尼PSP发售日的临近，其首发软件的阵容也初露端倪。目前已有9款软件预定在12月12日同主机一起发售，虽然这个数字比NDS的12款软件要少，但走势仍然被人看好。

来自索尼的消息称，他们将在11月19日中午12时30分在其网站PlayStation.com上开通PSP预约服务，并且将采用一些特殊方式来应对即将到来的"点击"狂潮。在稍前几天前，Yodobashi Camera和Bic Camera等日本大型销售商已经开始了PSP预订业务，但是由于玩家的反映过于迫不及待，以至于预订服务在开通48小时内，PSP主机就被抢购一空。

然而与PSP预约势头火爆形成鲜明对比的是，有报道称索尼将下调PSP于年内的出货量，首发当日只有20万台主机投入市场，年内最大出货量50万台。虽然还不清楚这种说法的可信程度，但是显然索尼是想达到奇货可居的效果。



↑《山脊赛车》发售让所有人看到PSP远远凌驾于NDS的画面魅力。

今年12月已确定发售日的PSP游戏			
游戏名称	厂商	类型	发售日
恶魔战士：混沌之塔	CAPCOM	对战格斗	12月12日
麻雀大会	KOEI	桌面棋牌	12月12日
麻雀格斗俱乐部	KONAMI	桌面棋牌	12月12日
大众高尔夫Portable	SCEI	体育运动	12月12日
山脊赛车	NAMCO	赛车竞速	12月12日
装甲核心 方程式前线	FROMSIOFT	模拟射击	12月12日
炼狱TheTowerofPurgatory	BANDAI	动作角色扮演	12月12日
极品飞车 地下狂飙 竞争者	EA	赛车竞速	12月12日
Lumines	BANDAI	桌面棋牌	12月12日
真·三国无双	KOEI	动作冒险	12月16日
随身玩伴	SCEI	对话育成	12月16日
合金装备迷幻剂	KONAMI	卡片动作	12月16日
语言方块 文字笔端大辞典	NAMCO	桌面对战	12月16日
泡泡龙Portable	TAITO	动作益智	12月22日
AI将棋	MMV	桌面棋牌	12月22日
AI麻雀	MMV	桌面棋牌	12月22日

↑日本著名《Fami通》杂志决定将于12月10日推出PSP专门志，价格490日元，并会随刊附送PSP屏幕清洁器、帖纸以及PSP挂带。



史艾社表彰网游收入超越单机市场 SE发表2004财年前半期经营状况

本刊日本专讯　S-E用实际收益证明了网络时代的到来，他们对于FF11的坚定态度已经换来了令人吃惊的美好回报。

根据该公司在11月18日公布的数据，SE本财年中间期（2004年4与1日至9月31日）的营业额为243亿9500万日元，纯利益31亿3300万日元，比去年同期激增了162.8%。其中单机游戏的经营利益15亿4900万日元，网络游戏则是32亿5200万日元，而在纯利率方面，网络游戏也远远超越了传统的家用主机。

“这个是非常不错的开局，网络游戏和出版业的异军突起将令我们今后的战略更加游刃有余”，SE社长和田洋一说道，“在网络事业中，软件的销售额和网络服务费用的比例为1比3，这说明经营状况已经步入正轨”。

软件销量方面，首发即破百万的复刻版DQ5又售出了24万套，而FF1+2和FF11扩张资料碟“普罗马西亚的咒缚”也分别取得了28万套和25万套的不错成绩。在整个2004财年中，S-E计划一共卖出660万套软件，但是他们并没有就DQ8的具体销量做出预测，只是表示DQ8同样会在海外发售。

最后，FF12无法赶在本财年推出的消息也得到了委婉的证实，和田洋一称：“如果FF即将面市的话，那么大规模宣传活动肯定会在半年以前就有所展开”。

任天堂再推超豪华限量版GBASP 镀金版为退出舞台做最后谢幕!?

本刊日本专讯　GBASP的各颜色款式可谓是应有尽有，各种限定版以及随软件同时发售的同捆版也是不胜枚举，总之，其版本已经多得不计其数。可是现在任天堂又推出了一款GBASP，是为了纪念GBA大作《萨尔达传说 不可思议的帽子》而推出的超豪华限量机种，主机外壳镀上24K的999纯度黄金，且全世界只有七台！



↑看着金光闪闪的机身，这种超豪华套装恐怕是所有掌机玩家的梦想！

这台主机的外观十分华丽，金光闪闪！但是这款主机是买不到的，得到的方法只能把《萨尔达传说 不可思议的帽子》游戏包装盒中的回函卡寄回任天堂公司参加抽奖。可是只有7台的话，看来中奖率还真是非常低呢。NDS已于11月21日发售了，现在任天堂推出的这款超豪华GBA SP主机是不是也算是一个掌机时代结束的纪念呢?



日本NDS订单远超预计数量 中国生产线全力供应市场需求

本刊日本专讯　面对PSP火爆的订购热潮，任天堂的NDS在日本也毫不示弱。预定12月2日于日本地区推出的NDS，现在的订单数量已经突破了200万台！是原定年内出货数量的两倍以上。

任天堂原本预估年底以前将于日本地区出货100万台NDS，这已经是个不小的数字了，但是NDS新奇的设计实在是太有吸引力了。现在的踊跃预约状况也是情理之中。可是200万台的订单绝非原先的生产规模可以应付的，应此情况，任天堂将会强化中国大陆方面OEM生产线的产能，虽然原定首批出货30万的计划并未改变，但会以提升后续出货量的方式来满足市场需求。



↑美版NDS已经发售，购买现场异常火爆！相信12月2号日本的发售日也会热闹非常。

中国的NDS生产线现在已经在继续扩大生产规模，看来以后市场上的NDS都要打上“Made in China”字样了。相信国内的玩家对于这款掌机也是觊觎已久，希望在不久之后不但中国是NDS的产地，更成为NDS的市场。

首个NDS附加功能周边公布 任氏新贵摇身变成掌上电视机

本刊日本专讯　12月2日，NDS将在日本地区正式发售。而在此之前，NDS对外公开的第一项周边“电视信号接收装置”正在开发当中，该装置预计将于2005年1月发售。

这一周边和原先GBA SP上的电视信号接收器性能基本一致，功能基本都是让玩家利用掌机来收看电视节目。值得一提的是，这个装置采用了特殊的电子信号转换技术，可以有效地过滤接收信号中的干扰，以达到更佳的收视效果。再配合NDS大大超过GBA的显示效果，相信应该有不错的表现。但是该装置可能会比较耗电，使用4节电池，可以连续使用大约6个小时。

该装置现已在全日本任天堂专卖店或任天堂网络商店接受预订，价格为9240日元。也许不久之后，中国的玩家也会见到这款外设。



新加坡玩家真实世界比吃豆 高科技带领你亲身融入游戏

本刊讯　新加坡国立大学的研究员目前正准备将游戏与现实环境结合起来，开展一项别开生面的真人版《吃豆》游戏。在这项有趣的活动中，参加者将会扮演吃豆人，而现实世界的街道便成为了游戏中的环境。

这项活动利用了具备蓝牙功能的无线局域网以及全球定位系统，参加者可以通过戴在头上的显示器查看自己的位置以及看到眼前会出现饼干，参与者的任务就是去收集这些饼干，从而真实模拟《吃豆》游戏。这项活动还支持多人协作，那些在电脑旁观看这场游戏的人可以向参与者发送消息，告诉他该往哪里走，以避免被对方碰上并且“吃掉”。

同时，这个游戏还有其它的用途。由于该项目是由新加坡军方提供部分资金支持的，因此新加坡军方可能会将这种虚拟系统用于军事训练。


↑左面的照片不是这次活动的现场，只是几个外国玩家COS的造型，本次活动应该比这个还过瘾吧

微软频传次世代主机消息 Xbox2将以三种面目示人

本刊讯　在近期微软于英国所做的市场调查中提到公司计划将推出三种形式的次世代Xbox主机，其中包括将在2005 年秋季上市的Xbox Next和Xbox Next HD以及预计在2006 年秋季推出的Xbox Next PC。

这三种形式的主机各自有着自己的特点，Xbox Next是不含硬盘的廉价版本，而Xbox Next HD当然就是有配硬盘的标准版；至于Xbox Next PC则是一台具有入门级PC功能的主机，它可以执行Windows操作系统，以及标准的PC软件；同时会有CD刻录机、无线键盘、鼠标、遥控器等硬件周边，而且还可接驳高画质电视（High-Definition TV）或电脑屏幕，能够轻松实现看影片、相片，听音乐等多媒体功能，这台Xbox Next PC甚至还可以玩大多数的电脑游戏。系统规格也指出网络浏览以及实时传输信息将会是其主要应用功能之一，不过这台主机将会比现有的Xbox小一些，只是其处理器和内存将不能像普通电脑那样升级。



↑现在关于下一代游戏主机的消息就数XBOX 2 的最多了。除了明年初比尔·盖茨有可能向外界公开新主机的详细规格外，现在网上的主机外形假想图也是比比皆是。上面就是一幅最近出现的XBOX 2 外形假想图。

这条消息的真实性现在还未证实，不过比尔·盖茨将在明年1月初的CES展上作专题演讲，届时也许可以从中得到答案。

国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 国内游戏市场的逐步成熟是大家都能看到的，虽然还是初级阶段，不过正朝着健康的方向发展。铃木裕来京宣传《莎木Online》、神游公司的频频动作都印证了中国市场的欣欣向荣。

特报 SCOOP 任天堂高层秘访申苏二城，大陆版NDS明春发售!?

本刊上海专讯　当他们出现在上海闹市地带的时候，大概没有人会想到，身边的这几位日本人便是任天堂的现任总裁岩田聪及被誉为Pokemon之父的石原恒。

11月初，应iQUE神游科技总裁颜维群先生的邀请，任天堂高层领导人岩田聪和Pokemon会社领导石原恒等一行对苏州和上海进行了特别考察。在三天的时间里，他们除了了解iQUE目前的销售与开发状况之外，还与神游科技的高层管理人员一起，对未来的合作和发展进行了讨论。据悉，神游科技近期将会在游戏网络化方面有较大的动作，而所谓的“NDS大陆版”计划也正在筹划中。虽然神游科技还没有给出清晰的明示，但是传闻表示“NDS大陆版”将在明年春天与欧洲版同步上市，至于神游科技迟迟不肯明确表态的原因，则是担心“NDS大陆版”计划会动摇玩家支持“小神游SP”的决心。

此外，由于任天堂的新一代平台N5有望明年在海外上市，因此N氏现任主机GameCube也将很快在大陆解冻，计划于明年在大陆上市神游GC将具有兼容DVD影碟播放的能力，而神游研发队伍针对该市场所作的特别防盗技术，将保证主机在5年内免遭盗版的困扰。

岩田聪一行的考察未显示出在中国大陆设立制作所的兴趣，事实上任天堂在大陆的一切事务都将交由iQUE神游科技负责，而后者近期并没有在苏州以外的地区设立新制作所的意向。



↑iQUE高层和任天堂高层在上海徐家汇神游专卖店的合影。



铃木裕亲临北京推介《莎木Online》 天图公司首次实现中日韩三方合作

本刊讯　2004年11月15日下午，天图科技娱乐集团在北京长城饭店举行了2005新产品介绍及集团战略发布会。在本次发布会上，除了展出天图公司自主研发的两款网络游戏，还有世嘉公司的大型网游《莎木Online》，世嘉王牌游戏制作人铃木裕也亲临现场为大家讲解这款游戏。会后我们有幸与铃木裕做了近距离的采访，并且亲切合影留念。



←在长城饭店，我们有幸见到了世嘉王牌游戏制作人铃木裕先生。这是他手持本刊的留影。





←铃木裕亲自展示了游戏的画面。

2003年，天图公司改进开发的原韩国网游《天之炼狱》曾一度创下85000人的同时在线记录。在此成功基础上，公司又组建了2个技术研发团队，分别开发了休闲对战网游《天之炮炮》和大型3D网游《天之游侠》。

在未来的一年，天图集团还将和世界顶级游戏厂商SEGA公司及韩国JC ENTERTAINMENT合作，打造《莎木Online》这款顶级网络游戏，这也是游戏史上第一次由中日韩三国倾力合作的网络游戏产品。《莎木Online》完全承袭了单机版《莎木》的风格。这款游戏的制作人铃木裕先生在会上亲自为大家展示了游戏中的人物设定以及战斗画面。本作故事初章是承接在《莎木-香港之章》之后发生的，以中国香港为背景，玩家成为游戏的真正主角，可以选择扮演格斗家以及使用神秘古代力量的职业，战斗则采用类似《VR战士》的系统。该作会在今年末先在韩国公测，明年年初正式登陆中国。

硬件 HARDWARE 小神游SP增至五个版本 对抗水货形势日渐明朗

本刊国内专讯　小神游SP进入中国市场以来大受欢迎，销量可谓惊人，发售首周即销售出2万台。依据现在的状况，预计春节前出货量将超过30万。与此同时，神游公司宣布将有两款新颜色版本加盟小神游SP阵营。

←现在与日版主机相比颜色略显单调的劣势渐少。

为了回应广大玩家对小神游SP的喜爱，神游公司除了之前的海蓝色、玛瑙黑，以及豪华限量版“中国龙”外，还将推出两个新颜色版本，其中一个已确定为铂金色，而另一个则还未确定。到04年底之前，中国的行货小神游SP将共有5种颜色，种类也已经比较丰富，水货仅存的品种多的优势也将不保，行货彻底占领市场已是指日可待。

但是现在市场上的许多不法商家将小神游SP的LCD屏替换成翻新机LCD屏后，以次充好欺骗消费者的情况还时有发生。本刊在这里提醒玩家在购买时千万小心，最好选择有保障的途径购买小神游SP。



中国人的SP等你亲自来设计 “神游杯”小神游SP全国设计大赛开锣

本刊苏州专讯　应广大玩家的强烈要求，由神游公司(iQue)主办、网易公司(Netease)及电子游戏软件杂志社（GameSoftware）等专业媒体协办的“中国人的SP　等你来设计”全国设计大赛顺势推出——面向全国邀请玩家们为中国版小神游SP披上美丽的外衣。

本次活动除了有优厚的奖品外，优秀的作品也将有机会用于下一阶段的中国限定版小神游上！本次比赛为全程在线活动，玩家可以访问神游官方网站（www.iQue.com）或网易游戏频道(game.163.com)，在线提交作品或投票。活动时间为2004年11月10日—12月24日。

本次活动的一等奖可是全球唯一一台的黄金圣诞版小神游SP一套！二等奖是神游机。另外，本刊特约评论员小沛也将在此期间对参赛作品发表评论，与读者们交流，有兴趣的玩家千万不要错过。



↑这个SP就是本次活动的一等奖！



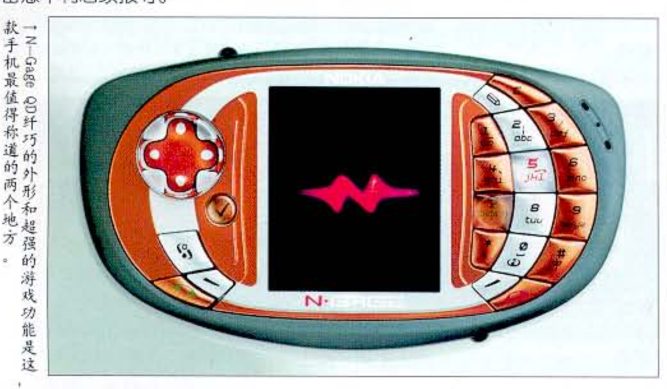
特报 SCOOP N-Gage QD正式进入中国市场 《电软》全程跟踪详细报道

本刊讯　11月18日，《电子游戏软件》杂志社应邀参加了NOKIA公司在北京举办的“多媒体娱乐竞技场N-Gage QD发布会”，诺基亚在大会上首次宣布了N-Gage QD将在我国正式发售的消息。

根据新闻发布会上公布的内容，该款手机在国内的定价是2000元人民币左右，随机赠送64MB MMC卡一张，内置游戏《地狱镇魂歌》、《金属咆哮II》、《传奇世界》三款，而今后还将陆续在国内发售《古墓丽影》、《混乱大冒险》、《超音鼠》、《FIFA2004》、《世嘉越野冠军赛》、《魔都战将》等大作。其中基于Java平台的《传奇世界》支持与PC版互动，玩家在手机上得到的装备同样可以在PC版《传奇世界》中使用。此外，N-Gage QD还将内置“MP3 Go”、电子阅读器“掌上书院”和最新版的移动QQ（支持QQ秀）等功能。

相比上一代N-Gage主机，N-Gage QD拥有专为游戏操作而优化的设计。体积更小，待机时间长达240小时。而支持游戏卡带热插拔的设计则被看作是体贴游戏迷的切实举动。

或许是由于N-Gage主机在全球领域的低迷状态，诺基亚对于此次N-Gage QD登陆我国寄予了极高的希望。目前，诺基亚已经决定将在12月份于我国举办“酷玩挑战·乐趣横生”N-Gage QD游戏擂台赛，活动的具体参与方法请留意本刊后续报导。



↑N-Gage QD纤巧的外形和超强的游戏功能是这款手机最值得称道的两个地方。

特报 SCOOP 《Halo2》预备搬上电影银幕 气势宏大的科幻史诗即将上演



本刊讯　XBOX超大作《Halo2》自从推出后屡获好评，不但创下北美游戏史上最惊人的首发销量240万套的历史纪录，在欧洲、亚洲、日本地区推出后也引发热潮。最近更有传闻称好莱坞导演梅利斯考特有意将其改编为电影。



其实整个《Halo2》游戏就是一部非常庞大的科幻史诗作品，除了游戏之外，也有该作的小说推出。根据美国好莱坞方面的消息，华纳电影公司已经取得该电影的版权，将邀请知名的导演梅利斯考特执导，并邀请了许多知名影星加盟拍摄。梅利斯考特是一位著名的科幻电影导演，曾执导包含《异形》等著名电影，甚至还以《木乃伊》一片获得奥斯卡奖，如果由他来执导《Halo2》，应该会有相当不错的效果。



↑梅利斯考特　↑艾德哈里斯　↑山姆杰克逊

《Halo2》电影班底的主要组成人员为：导演：梅利斯考特(Ridley Scott)、主要演员：艾德哈里斯(饰演Keyes舰长)、山姆杰克逊（饰演Johnson队长），其余的演员阵容目前尚未公开。

特报 SCOOP 祥瑞降临小神游SP “中国龙”打造国内游戏机经典形象

本刊讯　专为中国玩家量身打造的“中国龙”版小神游SP终于向世人展露了其霸气十足的华夏风采！其机身主体图案为中国传统并有着民族象征的蛟龙纹饰，龙身颜色为“紫禁红”和“玛瑙黑”的双色夹杂纹绘。除了主机本身的图案，外包装也是与“中国龙”这一主题相呼应的特别设计。



↑专为中国玩家量身打造的主机感觉也格外亲切。

本次“中国龙”小神游SP整体的色调是体现华夏民族悠远内涵的“紫禁红”，经过特殊工艺加工过的“紫禁红”在光线照射下更具有一种特殊的质感。“紫禁红”与“玛瑙黑”的配合体现的是一种历史的沧桑感和文化内蕴的博大。蛟龙纹饰首尾相通贯穿整个机身，盘旋翻腾中张显吞吐天地的非凡气势！与其说这是一台游戏主机，倒不如说它更像是一件工艺精湛的民族艺术品。



↑这样看来“中国龙”版的外包装还真是豪华无比。

“中国龙”版小神游SP的包装盒也与其它限定版有所不同，别致的双层内盒设计，内有一个主机位和一个卡槽位，下层是电源物品的放置空间。同时随主机还附赠印有蛟龙纹饰与iQue标志的特制皮套。该主机发行量很小，实在是玩家收藏的首选佳品。

●史艾社最近公布了一个令人吃惊的决定:PS2游戏DQ8的首批出货量将由原定的250万套增加至278万套。这也使得该游戏成为PS2史上首发出货量最大的节目。虽然先前曾有人对DQ8的9240日元的不菲价格表示担忧，但是SE以实际行动证实了DQ8即将引发的疯狂销售已经不可逆转。

©SQUARE ENIX

●美国公司THQ日前完成了对于Blue Tongue Entertainment工作室的收购行动。该制作组总部位于澳洲，曾开发过The Polar Express、Starship Troopers等热门游戏。

●业界最著名的骑墙派厂商TECMO已经成为了坚定的微软盟友。该公司社长中村纯司日前公开批评了索尼对于PS3战略的漫不经心，并对PS23处理器CELL的性能表示了质疑，他说：“CELL的规格完全是针对家用电器所设计的，作为游戏开发商的TECMO实在难以对其抱有幻想”。



●由SEGA制作、预定2005年1月27日推出的PS2游戏《兽王记》将于台湾省同步发售中文版。不过该游戏是否存在大陆版计划则还不清楚。

●SPIKE表示，他们为PS2开发的动作游戏《活剧侍道》已经定于2005年1月1日发售，游戏推荐年龄18岁以上，定价6800日元。

●已于11月16日推出的街机游戏《铁拳5》将于明年春天登陆PS2，而此前在TK3中大受欢迎的清板ACT模式也将收录其中。

●索尼集团的长期债信评级近日被评级机构标准普尔(Standard Poor's)下调，这是十年来索尼首次由“A+”降至“A”。标准普尔的理由是：索尼核心事业电子部门的前景不够明朗。

●著名RPG游戏“异度传说”将于2005年1月被改编为动画片在日本朝日电视台开始播放。动画版由曾导演过剧场版“圣斗士星矢·众神的热战”的山内重保领衔制作，故事情节则改编自游戏版第一章“力量的意志”。



←动画版中紫苑的人物设定。

●原定于2004年12月3日推出的《GT赛车4》将推迟至12月28日发售，制作人山内一典给出的延期理由是“预想意外的内容需要调整”。

 任天堂的第三舞台，聚焦NDS登陆美国！

NDS是传统游戏市场的救星，还是新的附庸？

□文/大卫

11月21日，NDS正式在美国发售了。当地的出货时间为午夜，即便如此，仍然有大批的玩家等在店外准备第一时间购买这款新主机。但是事物总有正反两个方面，看似一颗新星的NDS身上却也结结实实留着传统游戏的烙印。双屏的功能已经被任天堂吹得神乎其神，触摸笔简直就像是马良的神笔一样充满了实现幻想的能力。这个打破传统的掌机，真的会为传统掌机游戏的未来指引出一条光明大道吗?或者仅仅是在新的外衣下掩盖的传统的附庸?现在就下定论实在是不负责任，因为一切都只是刚开始，以下的文章也不过是管中窥豹，如果真如笔者所料则已，如果不是，那就权作笑谈吧。



首发的火爆场面不能代表未来

NDS首发日在美国地区反响强烈！NDS是一款设计优良的掌机，其未来必将充满光明！上面的两句话能够画上等号吗？如果你认为能的话，那你一定是一个不折不扣的任天堂饭！俗话说“小时候胖不算胖”，凭借任天堂在掌机领域的多年积累，和近年来美国游戏市场所呈现出的潜力，NDS首发的抢购现象并不能成为真正出人意料的爆炸新闻。就像当初DC在美国让世嘉坐收千万美金，但是最终仍然无法摆脱失败的命运一样。可以说NDS的首发取得了预期的效果，与当初SP在美国一度脱销的现象相比，任天堂对于NDS出货量的准备显然更为充分。不过现在NDS还没有与PSP作最直接的碰撞，也就是说NDS现在是“倚天不出，谁与争锋?”的短暂独霸状态，而在PSP发售之后是否还能继续以往强劲的势头则不太好说。诚然，现在的成绩已经很值得骄傲了，如果NDS的游戏能够继续当年GB和GBA的吸引力，那么热卖才能够继续下去。可NDS的双屏当真有此神力吗?

双屏设计是鸡肋?!

双屏真的是拯救传统游戏的法宝吗？NDS的设计真的就那么标新立异独树一帜吗？现在看来完全不是那么回事。正如人们事先所担忧的，任天堂极力宣传，并寄予了厚望的双屏所特有的崭新游戏方法，并没有能够做到“舍我其谁”的地步。独特创意的体现只反映在了少数几款游戏当中，并非大部分软件商都乐于钻研什么是真正适应NDS的游戏。这一点从NDS首发的游戏软件中就可以看出端倪。除了世嘉的《愿为你而死》以外，大部分软件的游戏方法还是相当传统的，可以说双屏简直“可有可无”。《马里奥64DS》的下屏完全是为了省去切换地图这一步骤，而并非有什么不可替代的作用。其附带的小游戏虽然都利用到了下面的触摸屏，但那些小游戏充其量就是一道大菜的调味料，如果没了《马里奥64》的支撑，光是这些小游戏的话顶多就算是个机能测试软件。再如一些赛车游戏，下屏的地图就更显得有些碍眼了。试想一下，上屏与下屏的距离甚远而且角度不同，用眼睛来回查看这两个屏幕也许会使眼睛十分疲劳。而且作为主要游戏画面的赛车场景竟然和下面的地图一样大，这样糟糕的对比越发显得上屏小得可怜！像《触摸瓦里奥制造》和《愿为你而死》这样的作品才能真正称得上是专为NDS量身定做的游戏，可是这样的游戏在庞大的NDS软件阵营中简直是凤毛麟角。于是我们不禁担心NDS的设计会像索尼的EYETOY一样，风靡一时之后却因为没有太多的新点子而迅速退出主流行列。任天堂既然把游戏性和全新游戏方法作为NDS的卖点，那么如何说服习惯了靠炒冷饭过日子的软件商去花心思开发独具匠心的游戏，将成为今后的任氏所面临的重大难题。如果这一问题得不到解决，那么索尼一统天下的日子真的就要来临了！

掌机已经不再是小孩子的玩具!?

掌机市场是家用游戏市场的一部分，随着整体消费年龄层的提高，掌机也不再是小孩子手中的玩具了。在随身娱乐广泛流行的今天，掌机能否吸引具备较强消费能力的成年人的目光，则将影响到主机今后的发展。任天堂原先的一贯作风都是面向低年龄层玩家，并因此将一些游戏厂商的作品拒之门外，这种做法不但得罪了一些游戏软件厂商，而且也不符合现在时代的大潮流。任天堂应该也明白这一道理。反观这次美国的发售现场，虽然第一批购买主机的玩家并不是人们习惯意识上的小朋友，但是并不能证明任天堂的全年龄战略已经见到成效。理由大致有以下两点：首先是小孩子能够彻夜排队的很少，就算想去也要家长陪同。其二是执著于在首发当晚就要入手新机的玩家大都是铁杆玩家，而这帮人的年龄现在应该也都不小了。像现在的小学生，很少有人会怀念当初在FC上玩《超级马里奥》时的情景。尽管如此，NDS首发的《愿为你而死》、《山脊赛车》等游戏还是显示出了其拓展年龄层的希望，虽然其软件阵容还是以轻松的小游戏为主，但是多多少少有其他类型游戏的出现至少是一个信号。不过还有一点隐忧在威胁着NDS的将来，那就是NDS现在准备主攻的方向正是对手的强项！众所周知，索尼是引领时尚的专家，准确拿捏青年人的口味是它的看家本领。本次PSP从外形到功能，对年轻人的吸引力绝对大大超过NDS。游戏的定位则是延续PS系列的风格，大量成人向的游戏定位自不必说，在这一点上任天堂和索尼较劲，前途令人担心啊！

NDS瞄上了美国市场

在日本玩家翘首以盼NDS的发售时，美国人早就把《愿为你而死》打穿了。这种不公正的待遇实在是令人在羡慕之余难免产生一些联想。现在大家都知道，游戏市场的重心正由日本转为欧美。许多在日本销量欠佳的游戏，在美国反而成为了热卖的大作。任天堂旗下的GC就是个很好的例子，在日本根本吃不开的主机，却在欧美获得了青睐。如果单靠日本市场，恐怕GC难有百万大作产生。也许就是为了报答美国人对任天堂的垂青，NDS此次选择先在美国发售也有一定的“报恩”因素。当然，这只是开个玩笑，任天堂看中的还是欧美市场巨大的吸纳能力。美国人素有好大喜新的特点，对于新鲜事物和规则的接受能力比较强。相应的，任天堂所倡导的令人耳目一新的双屏魅力也许更容易在美国得到回应。而任天堂选择在美国首发主机，也显示出了他们对于美国市场报有更大信心。

NDS出于名门，现在的成就部分得益于祖上先辈的所作所为。但是以后的路还要靠它自己走，走得远近好坏现在还真不好说。作为一名忠实的玩家，祝福它能够成功自然是肯定的。可是担忧也不免随之而生，特别是PSP的强势加入，更使得掌机市场硝烟四起！孰胜孰败就在转念之间！

中国电玩榜

CHINA TOP GAMES

2005年第1期
(统计时间2004年11月1日－11月16日)
本期截至统计日期共收到有效选票561张

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

合金装备不愧是万众瞩目的大作，一举压倒其他作品夺得了第一期读者最期待游戏的宝座；从先发售的美版来看，本作的系统似乎过于复杂。而CAPCOM的幻侠乔伊最新作竟然能够压倒最终幻想12拿到次席，也足见我国玩家对这款优秀动作游戏的期待；当然，这与FF12的一再延期且仍未确定的发售日有不少关系。

1 合金装备3·食蛇者

PS2 ■ACT ■KONAMI ■2004.12.16

游戏美版已先于日版在11月17日发售，售价为49.99美元。本期杂志有详尽攻略。

398 计票

2 幻侠乔伊2·黑胶卷之谜

PS2 ■ACT ■CAPCOM ■2004.12.16

CAPCOM动作游戏颠峰之作，新增的VFX技巧“REPLAY”非常值得期待。

360 计票

3 最终幻想12



PS2 ■RPG ■SQUARE·ENIX ■2005年春

原本预定年底发售，不过为了避免和国民RPG“DQ8”撞车，从而将发售日延期。

355 计票

4 超级机器人大战OG2



GBA ■S·RPG ■BANPRESTO ■2004年冬

眼镜厂商原创机器人大集合的2代，提前预约还有可能获得官方手册与DVD光盘。

337 计票

5 复活传说



PS2 ■RPG ■NAMCO ■2004.12.16

本作中采用了新增的FORCE GAUGE系统，香港女歌星陈慧琳曾COS其中角色。

308 计票



排名	平台	游戏	类型	厂商	发售日	计票
6	PS2	GT赛车4	RAC	SCE	2004.12.28	284
7	GC	生化危机4	AVG	CAPCOM	2005.1.27	267
8	PS2	恶魔猎人3	ACT	CAPCOM	2004年冬	251
9	PSP	真·三国无双	ATC	KOEI	2004.12.16	227
10	PS2	勇者斗恶龙8	RPG	SQUARE·ENIX	2004.11.26	201
11	NDS	触摸瓦里奥制造	ETC	NINTENDO	2004.12.2	187
12	PS2	极品飞车·地下狂飙2	RAC	EA	2004.12.12	155
13	PSP	合金装备·迷幻剂	卡片游戏	KONAMI	2004.12.16	137
14	PS2	山脊赛车	RAC	NAMCO	2004.12.12	112
15	PS2	决战3	SLG	KOEI	2004.12.22	87

★榜主手记

从这期开始，由我北斗开始接手中国电玩榜榜主之位。在这里先感谢各位读者朋友长期以来对本栏目的支持，希望大家在新的一年里继续关注中国电玩榜。相信大家都已经发现了本栏目的变化，这次我们新增了最期待和最流行两个新榜，其中新开的最期待TOP15榜上是大家最关注的已经发布但还没有发售游戏，在这里可以为你今后最想玩的游戏投上一票；而在最流行TOP15榜上则是大家近期玩得最多的游戏排行榜，请注意：尽量不要投那些虽然非常经典，但毕竟已经是N年前的作品——除非你现在仍然在玩，那我可以保持沉默。我们已经在WWW.VGAME.CN与官方论坛上开设了投票页面，欢迎广大玩家踊跃参与。



日本硬件双周销量统计

日本游戏市场硬件销售方面，PS2仍旧已压倒性的优势领先其他机种，最近发售的全新7万系列功不可没。掌机方面，GBASP势头也相当不错，任天堂前段时间的降价策略还是收到了不错的效果。分别将于12月2日以及12月12日发售的NDS与PSP，也将会给日本的游戏界带来新的冲击。

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

看来实况8在我国拥有相当多的FANS，从投票来看，目前我国玩的最多的游戏非它莫属了。毕竟它入门要求不高，就我所知，在不少小城市的PS2游戏店中是最热门的游戏。本期还有几款几年前的老游戏，不愧是经典之作，难道大家现在都还在反复温习中？

排名	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	SPG	KONAMI	2004.8.5	452
2	GBA	口袋妖怪·绿宝石	RPG	NINTENDO	2004.9.16	443
3	GBA	赛尔达传说·不可思议的帽子	A·RPG	NINTENDO	2004.11.1	410
4	PS2	神乐传说	RPG	NAMCO	2004.9.22	376
5	GBA	火炎纹章·圣魔之光石	S·RPG	NINTENDO	2004.10.7	368
6	PS2	新魂斗罗	STG	KONAMI	2004.10.19	341
7	PS2	鬼武者3	AVG	CAPCOM	2004.2.26	303
8	PS2	战国无双·猛将传	ACT	KOEI	2004.9.26	287
9	PS2	实况世界足球·胜利十一人7	SPG	KONAMI	2003.7.31	281
10	GBA	超级机器人大战D	S·RPG	BANPRESTO	2003.8.8	253
11	PS2	横行霸道·圣安德列斯	ACT	ROCKSTAR	2004.10.26	233
12	PS2	超级机器人大战MX	S·RPG	BANPRESTO	2004.5.27	202
13	PS2	最终幻想10	RPG	SQUARE·ENIX	2001.7.19	151
14	PS2	皇牌空战5	SLG	NAMCO	2004.10.21	127
15	PS2	真·三国无双3	ACT	KOEI	2003.2.27	83

英国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏	机种	类型	厂商	发售日	上榜次数
1	HALO2	PS2	FPS	MICROSOFT	2004.11.9	1
2	横行霸道·圣安德列斯	PS2	ACT	ROCKSTAR	2004.10.26	3
3	WWE Smackdown! Vs Raw	PS2	ACT	THQ	2004.11.2	1
4	FIFA足球2005	PS2	SPG	EA	2004.10.12	6
5	大逃亡·黑色星期一	PS2	ACT	SCEE	2004.11.12	1
6	Pro Evolution Soccer 4	PS2	SPG	KCET	2004.10.15	5
7	指环王·第三纪	PS2	ACT	EA	2004.11.2	2
8	索尼克英雄	PS2	ACT	SEGA	2004.1.5	40
9	模拟人生·上流社会	PS2	SLG	EA	2004.11.9	1
10	Tiger Woods PGA Tour 2005	PS2	SPG	EA	2004.10.29	8

英国游戏市场仍旧是动作游戏和竞技类游戏的天下。而最近刚刚正式发售的HALO2不但在美国势头强劲，首日就突破200万份的销量；其在英国等欧洲国家也相当受欢迎，当仁不让的拿下了销量榜的首座。按照这样的速度来看，HALO2突破前作全球500万份的销售记录希望不小。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	类型	厂商	发售日	销量
1	王国之心·记忆之链	GBA	A·RPG	SQUARE·ENIX	2004.11.11	205304
2	赛尔达传说·不可思议的帽子	GBA	RPG	NINTENDO	2004.11.4	129360
3	真名法典·真红的圣痕	PS2	RPG	BANPRESTO	2004.11.3	123165
4	死或生·极限版	XBOX	FTG	TECMO	2004.11.3	84425
5	光明之泪	PS2	RPG	SEGA	2004.11.3	81903
6	马里奥排球GC	GC	SPG	NINTENDO	2004.10.28	67067
7	皇牌空战4·未曾传颂的战争	PS2	SLG	NAMCO	2004.10.21	38901
8	HALO2	XBOX	FPS	MICROSOFT	2004.11.11	37882
9	触摸瓦里奥制造	GBA	ETC	NINTENDO	2004.10.14	33882
10	口袋妖怪·绿宝石	GBA	RPG	NINTENDO	2004.9.16	32200

本期值得关注的就是排行第3的真名法典，这款游戏是由韩国的SOFTMAX公司制作，日本BANPRESTO代理发行的作品。能够在两周之内就取得十多万份的销量，已经足以说明韩国游戏厂商的实力已经有了相当大的进步，这都是我国游戏商们值得学习和借鉴的地方。





为了感谢大家对中国电玩榜的支持，我们会每期从投票中随机抽取一部分玩家，发送奖品。具体奖品内容会非常丰富，经常变动。下期的奖品将会是高达原版一个以及二十个网球王子钥匙链，详情请参看本期120页。



PS2	本刊译名：铁拳5			
	NAMCO	2005年春	价格未定	记忆容量未定
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

正义与邪恶的碰撞！铁拳之魂再度集结！！

三岛一八与风间准的命运之子

在与平八进行过生死搏斗后，仁飞离了三岛基地，并再度被邪恶的气息所支配而失去了意识。当他恢复意识之后，眼前展现的是仿佛刚被巨大的龙卷风肆虐过的森林，他深知这一切都是自己所为。回到了屋久岛的仁感觉到自己身体中的恶魔之血正在慢慢变强，"精神继续这样被侵蚀的话，完全失去自我也只是时间问题了。"为了寻求灭绝元凶的方法，仁再次踏上了不知尽头的旅程，在命运的牵引下……

风间 仁

●格斗流派：空手
●国籍：日本



→仁与花郎这对夙敌再次展开了战斗。

传说中的卡颇艾拉大师的孙女

克里斯蒂

●格斗流派：卡颇艾拉（一种类似于舞蹈的武技）●国籍：巴西



在监狱中度过了漫长时光的爷爷终于被放了出来，克里斯蒂为此兴奋异常。但在她眼前出现的，却是与以前判若两人、弱不禁风的爷爷。经过医院的检查，克里斯蒂的爷爷已经身染不治之症，最多还有半年时间了。但是，应用三岛财团高超的研究技术也许会发现解救他的方法。数日之后，克里斯蒂得知了第五届铁拳大会即将召开的消息，为了挽救爷爷的生命，她决意出场比赛。


→活泼可爱的克里斯蒂的实力也不容小觑

冷艳悲哀的暗杀机器


↑妮娜的暗杀术华丽而又毒辣。

妮娜·威廉姆斯



●格斗流派：暗杀格斗术
●国籍：爱尔兰

从组织的情报网中得知史蒂夫·福克斯是自己的亲生儿子后，妮娜也没有感到任何特殊的感情。在组织因为雷武龙的揭发而解散之后，妮娜也失去了暗杀史蒂夫的理由，她为了取回自己的记忆而去与数年未见的妹妹安娜见面。但是，当她看到安娜的瞬间，妮娜过去的记忆苏醒了，随后她掏枪向安娜射击！这场持续了数日之久的枪战最后以双方谁都无法取胜而告终。在第五届铁拳大会上，这对姐妹将会再次展开战斗。

继承2位王者灵魂的蒙面英雄

KING

●格斗流派：摔跤
●国籍：墨西哥

在第四届铁拳大会中打败杀师仇人马杜克之后，KING为报师仇而来到他的病房。就在他要给马杜克最后一击的时候，老师的教诲使他认识到复仇的愚蠢。但马杜克复出后却戴上黑色美洲虎的面具向他挑战。"再也不允许你继续侮辱师傅的名号了！"愤怒的KING再度披上了战袍。


←面对更加强大的马杜克，KING能获胜么？

剧 情

在第四届The King of Iron Fist Tournament终了之后……

在三岛财团的根据地，三岛一八与风间仁父子俩正在展开着激烈的生死对决。死斗的最后，仁凭借着强大的实力获得了胜利。一旁的三岛平八对儿子一八弃之不顾，"看来只有这点实力了，真是没用的东西。你就死在这里吧。"之后平八与仁展开战斗。面对平八，怒火焚身的仁被斗神所控制，生出巨大的黑翼，其力量远远凌驾于平八之上。就在平八感到绝望之时，仁突然恢复了本性，留下了"你要感谢我的母亲……风间准"的话之后就飞走了。

根据地中的静寂令人怀疑刚才的激斗是否真的存在，精疲力尽的平八无力地躺倒在地面上。但是，这份寂静很快就被远方传来的飞机声所打破了。突然，天花板爆裂开来，一群钢铁士兵JACK从天而降。一瞬间，平八意识到这是一八的陷阱，但刚刚苏醒过来的一八面对眼前的状况也同样感到疑惑。

"你们到底是谁派来的！"平八的喊声还在回响，成群的JACK已经向两人扑了过来。虽然在平八和一八这对超强的父子联手之下，JACK们瞬间就变成了一对破铜烂铁，但不管他们打倒了多少JACK，后续的增援也仿佛无穷无尽般地涌入基地内。面对着无尽的敌人，强如平八这样的铁汉也不禁有些喘息。抓住了这一瞬间的机会，一八从背后抓住平八，将他投入了敌群。

"你——！混蛋，一八！！！"平八的咒骂淹没在了JACK的海洋之中，一八趁机从基地中逃了出去。在他的背后，三岛基地发生了猛烈的爆炸。

远处，一身黑衣的男子冷冷地看着这一切，并用通信器向某人汇报："Heihachi Mishima is dead……"（三岛平八已经死了。）随着刀光一闪，从背后扑向黑衣男子的一台JACK被劈成了碎片，黑衣男的身影也随之消失了。在地狱般的火海中，三岛基地已经消失殆尽。一片瓦砾与焦炭的废墟中，再没有任何生命的身影出现……

翌日，全世界都知道了三岛财团首领平八的死讯。与此同时，本该随着平八的逝去而土崩瓦解的三岛财团被某个神秘人物所接手，整个财团仿佛什么也没有发生一样保持着往日的平静。

一个月后，世界各地都接到了由三岛财团主办的The King of Iron Fist Tournament 5即将开始的消息……

□文责/龙马



PS2	本刊译名：幻影王国			
	日本一	2005年预定	价格未定	记忆容量未定
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	审核中

这款由日本一开发的SPRG预定于2005年发售，名字叫做“幻影王国”。游戏继承了幻影系列一贯的特点，将有趣的故事和游戏性有机地结合。



游戏的主人公，以暴力至上的思维和强大的魔力统治着魔界，个人性格冷酷且自负。如今却面临一场灭顶之灾……

「魔王泽塔的愚蠢将毁灭整个魔界」

游戏的类型是比较传统的SRPG，游戏刚开始时泽塔的魔王城规模非常小，玩家要在艰苦的环境下努力发展，整顿军备，然后冲到其他魔王制作的那个新魔界中去战斗，逐渐收复失地。在魔王城里可以建造多种功能不同的建筑，可以做成参与战斗的角色或是进行武器的制造等。游戏中可以将一些角色变为建筑物，而且越是强力的角色变成的建筑就越强。不过在转变的时候也要考虑内政和战斗力的平衡。建筑物可以容纳角色和道具，并在战斗中还可以将其召唤到战场上，以之作为据点来作战。



↓自称是来消灭泽塔的魔神……总觉得游戏剧情的设定显得很无厘头。



↑游戏的战斗画面，色彩还是满丰富的，绝不像魔界之争。

↑游戏中交代剧情的精美插画。





很有性格的战斗系统

游戏的战斗系统是采用回合制，但角色的移动并不是传统的走格，而是在一定移动范围内可自由移动。其他魔王制作的魔界会根据魔王的特征而具备种种不同的特征，并会对泽塔的魔界产生一定影响。游戏中的每场战斗都会随机生成地图，敌人的种类和配置也会发生变化，就算是同一关,反复玩的话进程也会不一样。

普拉姆

同样是一名魔王的大预言家，拥有观察人心和预知未来的超能力，与其他的魔王显得很不同，但其实性格非常随和。

游戏的世界观设定好古怪啊

游戏的故事在当今的游戏界中显得非常有创意，绝对性格派。不单是故事，游戏中很多交代剧情发展的插画也都是由名家完成的，对整体的气氛烘托起到了很关键的作用。游戏还会有限定版。



与“全知全能之书”合体的魔王

在魔界即将毁灭的一刹那，魔王泽塔急中生智，与全能之书合体，才捡回了一条命。好古怪的样子啊……





STORY

这是一个共存着很多个不同的世界的宇宙。魔界作为其中的一个世界由魔王泽塔统治着。某日，大预言家普拉姆预言魔界将灭亡。为得知预言的真意泽塔开始寻找记载着魔界所有事务的“全知全能之书”，在他找到书的时候突然一个自称“来消灭泽塔”的魔神出现，在经过激烈的战斗之后泽塔终于将其击倒。“这下魔界就得救了吧”，他这么想着，安心地打开了书，没想到上面却写着：

“魔王泽塔的无知和愚蠢将毁灭整个魔界。”这厮一怒之下于是乎把这书烧了，没想到这本“记载着魔界的全部”的书燃烧的时候魔界也开始了毁灭……原来这本书是和整个魔界共生的。泽塔为了避免自己也被毁灭，只得依附于这本书，与之合为一体。

泽塔为重新创造一个新的魔界和找回自己的身体，向其它魔界的魔王求援，但怎知魔王们已建立了一个新的魔界。泽塔为重归魔界王之位，只得向众魔王创建的魔界发起挑战……

值得期待的个性作



←虽然游戏是采取了比较传统的战略类系统，但如此有创意的故事和角色一定不会让作品平庸。



→日本插画名家toi8为游戏画的插画，像这样精美的插画在游戏中会出现很多，将会起到交代剧情和烘托气氛的作用。

□文责/无无



里昂能

biohazard 4

前些日子推出的体验版其品质之高绝对令人惊叹，相信玩过的人一定会为之疯狂。而之后天尊的惊天闹剧难免会让一直等待着甚至提前购入主机的饭斯们心冷。不过游戏迷，玩的就是心态，还是安心地来看新闻吧。



NGC	本刊译名：生化危机4			
	CAPCOM	2005.1.27	8190日元	9格以上
动作冒险	8厘米DVD×2	日版	1人	18岁以上推荐

在CAPCOM的“惊天大跳票”这出大戏刚刚上演没多久，就有新的消息公布出来了。也许现在会有人对NGC版持观望态度，但实际上与其等待那一年后的PS2版，还不如切实地去关注一下马上发售的NGC版。毕竟一年的时间谁也耗不起，而且根据目前的可靠消息，“生化之父”三上真司将铁定不会出任PS2版的制作人工作。

BIO4在继承系列的优点的基础上，更加强调动作性了，相信玩过试玩版的朋友都会感觉游戏变得更加像是一个动作射击游戏了，难度也比以往更高。根据最新的官方消息，女主角阿什莉将在游戏中跟随LEON共同冒险，会有很重的戏份。而在这样危险的环境中，她能做些什么呢？让我们一起来看看吧。



阿什莉的体力

阿什莉的体力和LEON一样会表示在画面上，只不过她的防御力要远比LEON低，如果受到重攻击的话很容易就会死掉，所以一定要小心保护她。尤其是在双人行动的混乱局面时就更要注意，不要让她被偷袭。



↑在她单独行动的时候要格外小心，对于一个手无寸铁的MM，在这样的环境里是很危险的。



←↓像这样的混战中对于没有攻击手段的阿什莉来说是最危险的，只要里昂一个不注意阿什莉就很可能被瞬间消灭。二人的旅途看来还是艰难重重，敌人的陷阱还会将二人隔开，导致二人不得不分开行动，看来这二人的旅程绝不平坦。

单独行动

在体验版中，LEON潜入欧洲山村的目的就是为了寻找阿什莉，可以说两个人一起行动才是故事发展的主线。但在游戏中也会有一些场合两人被迫分头行动，没有了LEON的保护，阿什莉该怎么办呢？





←↑在重重危险之下，只有机警地躲避才能顺利保住小命。在有的时候还有特定的道具供阿什莉使用，可以阻挡一下敌人的攻击。



和这个少女顺利地逃生吗？

帮助LEON

有时LEON在冒险中会遇到一些难题，这时阿什莉就要发挥自己身材小的优势，到一些狭窄的地方去帮LEON开路或是寻找道具了。根据图片可以看到她踩在里昂的肩上爬到高处，足见阿什莉在本作中将对剧情的推动起到极大作用。





↑踩着里昂的肩膀爬到高处，在可以踩肩膀的地方会和其他动作点一样会有提示，按照提示做出动作之后就切换到控制阿什莉的部分，在这上面会有什么等待着她呢？



←好容易爬上来了，里昂在对她后面的行动做着交代。是让她去寻找道具？还是去寻找机关开启道路？总之系统有点像生化0。不过这个高度要跳下来也没问题。

二人的协力合作才能从危机中顺利逃生



GAME OVER

本作比起系列的其他作品来，动作性很强，难度也变高了。好在游戏有CONTINUE，在打不过去的地方可以反复挑战。关于游戏的记录问题一样是由系列传统的打字机来解决，不过色带道具就不会出现了，可以无限次记录。这对于游戏的高难度也算是一个弥补了吧，虽然程度有限。

You Are Dead
Continue Yes / No

↑挂了，也许对于一些水平一般的玩家来说，在难度颇高的本作中会经常看到这个画面，不过没关系，还可以续关嘛，有希望。正好借这个机会好好磨练自己的水平。

下达指令

LEON在同行时可以给阿什莉下达各种指令，因为她没有攻击手段，所以根据情况向她下达最合适的指令才能有效地体现玩家的判断力。



↑游戏中在二人同行的部分中，在怎样的情况下对阿什莉下达什么命令显得非常重要，比如在没有敌人的时候让她跟着里昂快速前进，或是在敌人较多时原地待机等等。

阿什莉的状态

画面的右下方表示着LEON和阿什莉的体力，阿什莉的体力计中心则是一个状态显示的标记，阿什莉的很多状态都会在这里表示出现。下面表示的这4个状态都是非常危险的状态，一定不要让阿什莉陷入困境，否则可是会GAME OVER的。一旦听到阿什莉的求救，就要赶快过去哟。

此外在村子里还会出现神秘商人，可以买卖道具，神秘啊……


随行


行动不能


待机


被人抓住



でターゲットの名前は
アシュリー・グラハムだな

↑这可真不像是生化系列的图片，倒是有点MGS的意思。看来本作中尝试的新要素还真是不少。

→离发售时间也就还有两个多月了，体验版的超高品质一定会令您满意。现在我们要做的，自然就是安心等待喽。

与组织通信

身为特殊情报员的里昂当然要和组织通信了，图中的女人名叫因克莱特·哈妮甘。看来她会在一些特定的地点给予里昂一定程度的情报支援。



□文责/无无





PS2	本刊译名：浪漫沙加·吟游之歌			
	SQUARE-ENIX	2005年春	价格未定	80K
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

在游戏中命运相交的8名主人公!

本作“浪漫沙加 吟游之歌”总共有八名主人公，玩家可以选择其中一名来展开冒险。每名角色都有着自己独特的生长环境和旅行目的，战斗能力也有着较大的差别，有些角色还有着其他人所不具备的特殊能力。没有被选为主人公的角色也将会在以后的冒险中登场，与玩家所选的角色一起展开冒险。下面就让我们来认识一下小林智美笔下的八名主人公。

STORY

玛鲁迪亚斯，由创造神玛尔达所创的世界。在久远的过去，黑暗的化身——三邪神：迪斯、萨鲁因、谢拉哈曾与众神之王艾洛尔展开大战。在这场永久之战的最后，迪斯与谢哈拉都被艾洛尔所封印，之后英雄米尔萨以自己的生命为代价，借用艾洛尔所生出的10种宝石“命运之石”之力将仅剩的萨鲁因封印。

这之后，经过了1000年的时光……

命运之石飘散到了世界各地，邪恶势力再度复活。

仿佛被命运的丝线所牵引一般，8个身世各异的年轻人展开了旅程，在广阔的玛鲁迪亚斯大陆上谱写着他们壮丽的冒险史诗……



霍克 海贼



←冒险的舞台从大海到陆地，地域十分广阔。

←在海贼的集会上揭穿布查出卖他们。

熊熊燃烧之魂

海贼船“幸运女士”号的船长，以自己的力量和运气来求生存的海上男儿。作为海贼，除了无意义的杀生行为之外什么事情也会做。有很多人仰慕他的实力与理念而追随他。

西芙 边境的战士



←性格坚强的西芙只信赖强者，想与她成为伙伴就要向她展示实力！





勇猛果断

西芙的故乡在大陆南端巴尔哈兰特的边境加特村，终年都被白雪所覆盖。西芙的双亲都是战士，她从小就被作为一名战士来培养，并以守护村庄为己任。

格雷 冒险者







↓作为冒险家的格雷非常擅长剑术，选用他的话战斗会很轻松。





绝对的自由

为了追寻财宝而环游世界的冒险家，他最大的武器就是几经危险的强韧肉体和精神。金钱与权力自不用说，就连善恶也以自己的判断为中心。

艾莎 游牧民

↑骑着爱马在草原上驰骋的艾莎，英姿飒爽。



通向未来的力量

居住在卡莱萨斯地区的游牧民族，塔拉尔族的少女。年幼时父母双亡，由祖父也是族长的尼萨姆养育成人。性格温和善良，是有着强烈好奇心的可爱女孩。

↑“虽然没有像你那样的力量，但我却非做不可”。由这段话可以看出，艾莎的内心是很坚强的。

芭芭拉 旅行的舞女

←芭芭拉与会计埃尔曼和歌手娜莉塔一同展开旅行。

诚实的舞蹈

在全世界巡回演出，以歌舞作为生计的旅行艺人团体的一员。作为舞女有着十分专业的精神，就连平时的练习也是一板一眼，毫不马虎。由于职业的关系，对于世间之事十分了解，与阿尔贝鲁特形成鲜明的对比。武功方面也颇有心得。

贾米尔 都会的盗贼





出人头地的野心

以库加拉特的首都，埃斯塔米尔为据点进行活动的年轻盗贼。身为一名孤儿，自幼就有着乐天的性格。虽然是身份低微的盗贼，但却一直梦想着能得到“至高的命运之石”。

阿尔贝鲁特 贵族之子

←在雨中的阿尔贝鲁特，他在望着谁呢？



↑因为正义感很强，经常会一头扎入麻烦的事件。

正义的希望

罗萨利亚王国伊斯玛斯城的城主鲁道尔夫之子。作为家族长子，从小就接受严格的教育，学习剑术样样优秀。为人极富正义感，成为正式的王国骑士是他最大的梦想。不太了解世事。

库罗蒂亚 森林的守护者

←在森林中长大的库罗蒂亚可以与动物们进行交流。



宿命的女孩

生活在巴法鲁地区南方的“谜之森”，并一直守护着这里。她是在自古以来就居住在这里的魔女奥乌露的养育之下长大的，性格温和，热爱自然与和平。

是你的话会如何选择？

为了救出被抢走的女孩，主人公一行人来到了神殿，这里栖息着巨大的水龙，而被抢来的女孩正要作为祭品被献给水龙。仪式已经开始了，这时，有三个分支供玩家选择，随着所选内容不同，故事的展开会有很大的变化，这就是所谓的“自由式剧情”系统。



选择“那就回去吧”的场合

主人公一行什么也不做就返回了，女孩会因此而丧命，此事件也不会再有挽回的余地。

选择“真任性的家伙哪”的场合

水龙会提出交换条件：如果能把某种道具拿来进行交换的话，水龙就会放了女孩。这样就引发了新的事件。



选择“干掉你！”的场合

面对拒绝交还女孩的水龙，主人公决定用实力来战胜它！当然，水龙也不是省油的灯，应该会有BOSS级的实力，看来要进行一场恶战了。



就算面对强敌 有时也要勇敢地站出来挑战！

□文责/龙马

ASPHALT URBAN GT

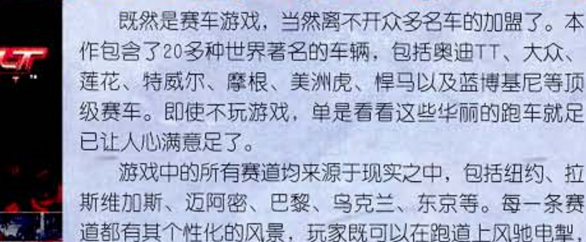



最近UBI一口气公布了3款对应NDS的作品，而且完成度都是非常之高，并且都是近期即将发售的游戏。下面就让我们一起来看看其中的这款赛车游戏的具体情况吧。

NDS	本刊译名：沥青都市GT			
赛车竞速	Ubisoft	2004.11.17	29.99美元	容量不明
	卡带	美版	1-4人	全年龄

驾驶心仪已久的跑车感受极速快感！


↑游戏中可以对车辆的众多细节部分进行详细的调整。


→可供选择的赛道非常丰富。

既然是赛车游戏，当然离不开众多名车的加盟了。本作包含了20多种世界著名的车辆，包括奥迪TT、大众、莲花、特威尔、摩根、美洲虎、悍马以及蓝博基尼等顶级赛车。即使不玩游戏，单是看看这些华丽的跑车就足已让人心满意足了。

游戏中的所有赛道均来源于现实之中，包括纽约、拉斯维加斯、迈阿密、巴黎、乌克兰、东京等。每一条赛道都有其个性化的风景，玩家既可以在跑道上风驰电掣，也可以怡然自得地开着跑车兜风。

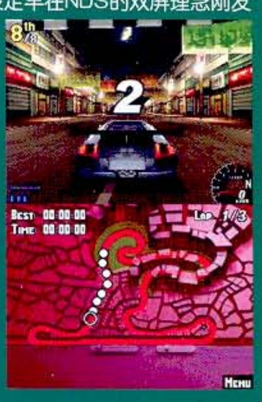
游戏中有三个主要的模式，它们分别是以赛车为主的街机模式，追求改装车辆的乐趣的进化模式以及和好友同乐的多人游戏模式。


→本作将与美版NDS同时上市发售。


←从目前所公布的画面来看，现在的画面效果还是比较粗糙的，有待改进。

利用双屏进化后的全新作

游戏曾经在诺基亚推出的游戏手机N-GAGE上推出过同名作品。与前作相比，这次的NDS版质量大幅提高，并且活用了NDS独特的双屏，下方的触摸屏用来同时显示详细的赛道地图，玩家在游戏时更加直观。将双屏中的一个专门用来显示游戏中的地图，这个设定早在NDS的双屏理念刚发表时就已经有很多人联想到了，这次我们终于可以在本作中看到实际的应用效果了。



↑如果只是用单屏显示的话，赛道地图的打开和显示就会比较麻烦。双屏的设计终于开始发挥作用。

和好友一起来场竞速比赛



游戏中还提供了可供数人一起游玩的多人模式。该模式是利用NDS的无线通讯机能，能够最多支持四位玩家同时进行的比赛。多人模式下有三种游戏方式，包括四人竞速，锦标赛模式以及双人警车追逐。

众多可选择的游戏模式

街机模式中主要由五个选项组成。在“立即游戏”中，玩家将在一条随机选择的赛道上和七名电脑控制的车辆竞速；在“公路挑战赛”中则可以挑战每条赛道的最速记录；“自由拉力”则比较随意，玩家甚至可以就当做是在开车兜风；而“时间挑战”则是纯粹为了追求最快记录设置的，该模式下没有对手也没有其他车辆；最后的“警车追逐”则是让玩家扮演警官，追上前方的七辆汽车并迫使它们停车。

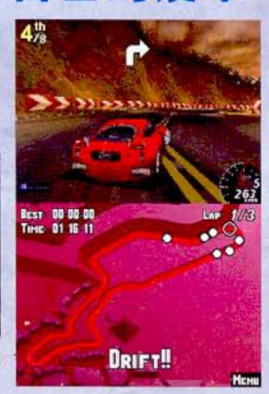



↑游戏中提供的赛道非常丰富，赛车的同时顺便在各地观光。

打造属于你自己的爱车

进化模式则是让玩家不断参加赛车比赛获取奖金并改造自己的爱车。厂商为玩家提供了30种以上的选项，从而可以对车辆进行更加细致的改装。


↑在游戏中实现自己收集和改造世界顶级名车的夙愿。




←↑现实生活中需要超高技术才能完成的汽车底盘改装以及动力改装等都可以在游戏中轻松完成。

□文责/北斗



RIDGE RACERS

リッジレーサーズ



PSP	本刊译名：山脊赛车			
	NAMCO	2004.12.12	4800日元	记忆容量未定
赛车竞速	UMD	日版	1人	全年龄

PSP还未发售就公布了众多大作，"山脊"系列的最新作也将推出PSP版，令关注索尼的玩家欢欣鼓舞。

在PSP上体验究级的"山脊赛车"！

山脊赛车自从1993年在PS主机上推出之后，就受到了极大的好评，系列一贯的超高的速度感与极为爽快的漂移过弯感觉一直为广大玩家们所津津乐道，更与注重真实操作感的"GT"系列并称为索尼主机旗下的赛车双璧。在之后的11年中，山脊系列一直在不停地进化与发展，虽然在PS2上的两作都不尽如人意，但这次"山脊"将以最强的阵容出现在索尼最新锐的掌机PSP上！最新作能否为"山脊"带来新的荣耀呢？让我们拭目以待吧！





再度飞驰于山脊的世界中！

读盘，是令很多人感到郁闷的事情，但在本作中，即使是读盘也能让你体会到不一样的乐趣，玩着"拉力X"来度过读盘时间，真的是非常体贴。



永濑丽子华丽再登场！

提起山脊赛车，大家头脑中是否已经浮现出一个美丽的身影呢？没错，她就是永濑丽子！丽子小姐在山脊4中的出色表现令人过目难忘，明眸皓齿迷倒万千玩家（更可怕的是男女通杀），真可谓一笑倾城。数年之后，丽子小姐再度现身江湖，不知有多少玩家将会再度为她的绝代风华所倾倒，罪孽呀罪孽……

驾驶着最新型赛车驰骋！

本作中的赛车将有着前所未有的华丽演绎，会出现很多最新型赛车，历代的赛车也将以最新的样式登场。现在已经公布的有HIMMEL公司的EO，ASSOLUTO公司的FATALITA和SOLDAT公司的RAGGIO。



EO

●引擎方式：水平对向6气缸涡轮发动机
●最高速：260km/h
●全长：4617mm×全宽：1971mm×全高：1214mm



EO，兼备极高的战斗力与耐久力的优秀赛车，水平对向引擎是其魅力所在。



FATARITA，擅长在环形路线上比赛，搭载有很多先端技术，转向性与抓地性能较高。

FATARITA



●引擎方式：V型10气缸●最高速260km/h●全长4390mm×全宽1948mm×全高1103m

RAGGIO

●引擎方式：V型12气缸●最高速：260km/h●全长：4614mm×全宽：2000mm×全高：1174mm





RAGGIO，纯粹的赛车，搭载的引擎是令全世界的车迷们都为之心动的V型12缸引擎，一边听着这种引擎的声音一边驾车简直就是一种享受。

□文责/龙马



如果有罪，去死吧！



PS2	本刊译名：惩罚者			
动作冒险	THQ	2005.1.11	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	18岁以上推荐

我一直在乞问上帝，究竟我做的是对还是错？我一直在等待答案，就是：罪者当罚！

提起"惩罚者"这个游戏，相信从街机时代过来的玩家们都是记忆犹新吧？硬派的游戏风格使其曾在街机厅风靡一时，是街机游戏中一款当之无愧的经典作品。如今，时隔十多年之后，惩罚者再度归来，登陆家用机！

"惩罚者"是美国著名漫画杂志Marvel旗下众多漫画英雄们中的一位。这次的家用机版惩罚者不再是街机上那种横版动作游戏，而是一款类似"马克斯·佩恩"的作品。从目前获得的情报来看，游戏中的暴力成份可能会很重，"以暴易暴"就是本作的行为准则。





↑游戏中主角可以双手同时使用武器，可以这样双手持枪，也可以刀枪并举。

←将敌人扔进燃烧着的箱子里，对付敌人绝对不能够手软，但也用不着如此狠辣吧？



血债就要血偿

游戏中的暴力成份非常重，在之前公布的一段官方演示动画中有一个场景叫做"死亡之屋"。在动画片段中，主角抓住敌人将其往象牙上掼或是将敌人的头塞进熊嘴之中（汗）等等。



一招解决对方

游戏还引入了"速杀"系统。举个例子，当主角与敌人面对面时，可将手枪扔过去，敌人就会不由自主的用手去接手枪，趁这时掏出大"菜刀"一刀砍在其脸上。

法律无法约束的罪犯 就由我用非法手段解决

暴力，只是手段，而不是目的

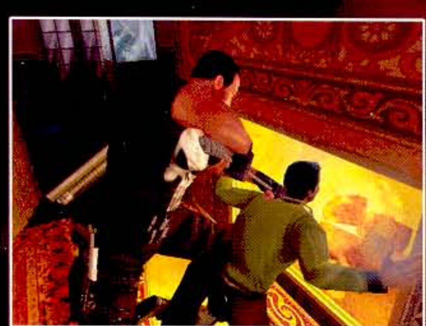
游戏厂商曾公开警告心脏有问题的玩家在购买本作要慎重。希望这次的"惩罚者"带给我们的不仅仅只是杀戮和暴力，而更多的则是对人性、对法律以及对整个社会的思考。





拿敌人当盾牌

本作中加入了比较新颖的"审问系统"。也就是说，玩家可以先将敌人抓住，然后充分利用周围的环境和工具威胁敌人以得到有用的信息。比如，将敌人的头部按在一个小水池的上方，而水下则是一大群南美的食人水虎鱼……



□文责/北斗





PS2	本刊译名：百人斩少女			
	ESP	2005年3月	6800日元	记忆容量未定
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	审查中

史上最强的少女暗杀者!!

"百人斩少女"是一直在漫画杂志"ビッケコミックスペリオール"上隔周连载的同名漫画，至今已经发售了17本单行本。这次改编为游戏后，众多的爱好者们终于可以伴随着主人公"预美"一起来斩杀邪恶了！原作中的各种攻击及回避技巧都将在游戏中得以完美再现，玩家要操纵预美去完成多种多样的任务，很多原著中的角色也会出场。2005年3月，正义的暗杀之剑将为了天下黎民再度挥舞！







预美的使命是……

本作的舞台是在德川幕府刚成立之时，觊觎天下的武将都在暗中蠢蠢欲动，致使民不聊生。预美的使命就是在武将谋反之前阻止他们，不只是暗杀，有很多种任务在等着她。



↑从幼年开始，预美就一直作为一个暗杀者接受各种严酷的修炼。

主人公 预美

武圣小幡月斋亲手培育的十名孤儿中唯一的女生，也是最强的剑士。拥有超高的速度，在敌人还没有反应的时候将其斩杀。

故事情节

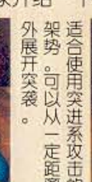
在历经了惨烈的斗争之后，决定日本命运的"关原合战"以德川一方的胜利而告终。但是，这并不代表着乱世的终结，各地的武将都野心勃勃地想要趁乱夺取天下，黎民百姓依旧生活在水深火热之中。面对这种局面，作为德川家重臣的南光坊天海秘密进行着暗杀反乱分子的"枝打"计划。小幡月斋受天海之命在各地寻觅孤儿，并通过残酷的修炼将他们训练为暗杀者。"百人斩少女"预美正是孤儿之一，在完成了修炼之后，她也踏上了完成使命的旅程。可是，月斋向他下达的最初的命令，竟是"将同伴全部杀光"……

3种基本架势"心·技·体"

预美所使用的攻击架势分为心、技、体三种。在战斗中要对应各种情况来进行架势的切换。下面就为大家介绍一下各架势的特征。



最适合进行接近战的架势，能快速地使出连续攻击。但射程相对较短。





适合使用突进系攻击的架势。可以从一定距离外展开突袭。



此架势最适合于被敌人包围时，可以一口气解决周围敌人，并能进行蓄力攻击。在进行蓄力攻击时，角色全身会发出眩目的光芒，同时蓄力槽开始增长，当蓄满之后将发挥巨大的威力。此架势的缺陷是只能进行单发攻击。

←蓄力之后使用强力的范围攻击！

使用特殊技进行战斗

主人公预美所使用的"暗杀剑"，不只是一味地拿刀砍杀，在战斗中还要使用各种特殊技，这样才能顺利完成任务。下面就为大家介绍两种重要的技能－"紧急回避"和"回避攻击"，其中回避攻击只要命中的话，不论敌人所剩体力多少，都会将其秒杀。



紧急回避

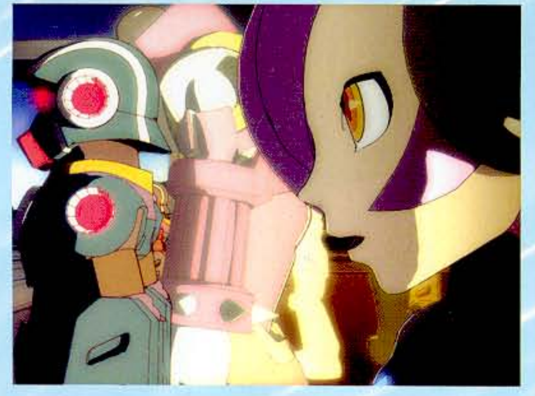
急速地向旁边翻转，回避敌人攻击的技巧。紧急回避并不只是单纯的防御技巧，也可应用于拉近预美与敌人的距离。



回避攻击

一边回避敌人攻击一边对其斩杀的技巧。会对应预美的体势使出不同的招式，回避上段攻击会使出中段斩，低身回避时则斩击敌人腿部。

□文责/龙马





自从1993年在SFC上诞生以来，"洛克人X"系列就受到了广大洛克人fans的拥戴，凭借着更加出色的人设与硬朗的风格，以及不变的高超品质，该系列逐渐成为了比主系列更加重要的一个支系。





动作游戏	本刊译名：洛克人X8			
	CAPCOM	2004年冬	5800日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

双重英雄强力出击 扫荡一切罪恶！

洛克人X系列从初代发售至今已经有了11年的历史，作为X系列的第八作，洛克人X8刚刚公布就受到了玩家们的热切关注与期盼。在E3展上，CAPCOM公布了极具魄力的动画与一段速度感极强的战斗画面，令玩家们对本作的期待度大增。本作由北林达也与神田刚负责开发，角色与"洛克人X7"一样都是由3D制作，三名主要角色也都会出场，还加入了很多令人兴奋的全新要素。


↑本作的背景画面又得到了大幅的提升，可谓相当华丽。



角色介绍



X

原第17精锐部队队长，每次シグマ反乱之时都会挺身而出，不屈的暴走机器猎人。但在不断地战斗中，对于只能通过战斗获得的和平抱有怀疑。X擅长远距离攻击，蓄力攻击是其招牌特技。

ZERO



原第0特殊部队队长，曾与X一起解决了众多事件的特A级猎人，不管什么样的任务也能冷静地处理。ZERO使用威力强大的激光剑作为主要武器，在接近战中可以发挥出最大的威力，是对BOSS战的强力角色。



AXEL

从自警集团"红色警戒"中脱离出来，加入了暴走机器人猎人的队伍。新世代型半机器人的实验型，拥有复制对手外貌与性格的特殊能力。AXEL可以朝8个方向射击，并且跳起后能在空中盘旋一定时间。

更加进化的"双重英雄"系统

与X7相同，本作依然会有"双重英雄"系统存在，并得到了进一步的进化。从X，ZERO，AXEL三人中选用2人组队，可以使出威力强大的"双重攻击"或是救助同伴的"援救转换"等招数，会是玩家们破关的极大帮助。

双重攻击

在游戏中攻击敌人时，攻击槽就会随之增长，当蓄满之后就可以使所选中的两名角色同时出场对敌人展开攻击。随着所选择的组合不同，双重攻击的招式也会有所改变。双重攻击不仅攻击力超群，就连游戏背景画面都会随之改变，爽快感满点！


↑X和ZERO的双重攻击。

回复槽

处于待机状态的角色，会慢慢地增长体力，因此当角色受到伤害较大时就要将其换至待机状态，等体力恢复之后再派出来作战。灵活地在角色之间转换将更大限度提升战斗效率。


↑面对强力的boss，需要集合两人的力量，共同与之对抗。

救援槽

游戏中的某些敌人会使用特殊的招式，使玩家的角色陷入无法行动的危险状态。当使用中的角色被敌人抓住无法动弹之时，及时按下"救援"键，可以呼唤出待机中的角色对自己进行援护救助。


↑x的蓄力攻击，画面效果极为华丽，对一般敌人可以一击必杀。

故事情节

21XX年，历经了数次人类与半机器人的骚乱之后，地球慢慢地走向了衰亡。人类为了寻求适合生存的环境，把新的目标定向了宇宙。

随着卫星传送轨道的完成，人类向月球迁移的计划开始正式实施。为了加速基地的建设，很多"新世代型半机器人"被送往了月球。

虽然新型的半机器人拥有通过获取对方DNA进行变身的优秀能力，但也有着潜在的隐患。通过某种渠道，一些半机器人获得了极具危险性的DNA——早就应该被消灭的"シグマ"的DNA。

之后，X与ZERO等人接到命令，去调查在月面建设基地所发生的原因不明的连续爆炸事件。在那里，他们遇到了不知是敌是友的神秘新角色"ルミネ"。

□文责/龙马

无双报道 VG

RPGツクール



大受好评的“RPG制作”系列终于推出3D化的新作了！在3D化之后，游戏的画面表现力与战斗魄力都将大大增强，应用PS2的强大机能，再应用上自己的智慧，玩家们都可以制作出只属于自己的华丽游戏了！

PS2	本刊译名：RPG制作			
	ENTERBRAIN	2004.12.16	6800日元	2705K
角色扮演制作	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

灵活运用各种事件，制作出属于自己的3DRPG！

“RPG制作”系列曾经在SFC，PS等主机上推出过多部作品，并因其简便易懂的操作受到了广大玩家的欢迎。现在，该系列终于在PS2上发布了其最新作的情报。下面，我们将为大家介绍作为RPG游戏重要要素的“事件”在本作中的种类与作成方法。所谓“事件”，就是指在游戏中登场的角色或宝箱等，对玩家的行动所作出的反应。将各种事件联结起来，就构成了游戏的剧情。本作中可以很轻松地制作出多种多样的事件，每位玩家都会拥有只属于自己的RPG。





←游戏的主人公靠近设置好的事件开关，如特定角色或门时，会在屏幕右上角显示「！」提示。

自由自在地制作各种事件！

本作为玩家准备了极为丰富的事件库，将这些事件组合起来会有接近于无限的可能！

将想要表达的信息加入到选择支中



←选择一个选项后，会展开相应的事件。对于复数的选择支，需要准备复数的事件。

时间与天候的变化

←游戏中可以设定四种时间带的变化，包括清晨，正午，黄昏及夜晚。昼夜的变化使得游戏场景更有气氛。

在宝箱中放入各种道具与陷阱

→打开宝箱后可以得到道具或金钱，但也有可能会触发某些陷阱，从而受到伤害。

各种特殊的画面效果

→游戏中还安排了很多的特殊效果，令画面更有魄力。

“事件”就是这样作成的！

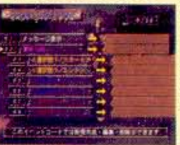
将“人物对白”，“选择支分支”与“人物画像”等要素组合在一起，就能制作出多样的事件。

首先要配置人物 → 进行人物编集 → 选择事件种类 → 进行细节设定









先要选择配置人物的地点，然后选择人物形象，设定事件类型与细节之后就可以开始测试了。

实际游戏中







与角色对话 → 对玩家提出问题 → 回答正确的话…… → 会得到道具！

设置好事件后，就要对其进行测试。在实际游戏中与设定好的角色进行对话，成功引发事件！

“事件”的设定细则

要想作出一个完整的事件，就要对各种细节进行详细的设定，这时就要应用到事件的设定细则。

表示系

可以设定游戏中人物的对白或画像以及物品的显示，对画面的各种细节进行调整，增加游戏画面的表现力。

制御系



↑将主人公的队伍从现在的所在地瞬间移动到指定地点，在RPG游戏中使用频率很高。

主要掌管游戏中的事件分支或移动目标之类的机能，可以对事件发生的必要条件或是选择相应选择支后的内容变化或移动目的地进行设定。

队伍制御系

主要控制与主人公队伍相关的事件，包括队伍中成员的等级，能力值及所持金的调整，或是队伍中成员的加入或退出等。



↑与村中的各种人物进行对话，会有很多事件发生。

设定制御系

↑要用心设定各种细节，做出最优秀的游戏。

控制游戏中的原野，村镇，迷宫等地图的作成与变更，BGM，陷阱造成的伤害度也可以自由设定。

效果系

控制各种画面特效以及游戏中的音效。包括使画面闪烁或摇动，或是设定BGM，效果音（SE）等。

↑有8种闪烁的颜色供选。

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

11月1日 ▶▶▶ 11月18日



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印像感受游戏

光明之泪

シャイニング・ティアーズ



PS2	SEGA
	角色扮演
DVD-ROM	2004年11月3日
日版	314K
1-2人	全年龄

经典的光明系列登陆PS2。本作并非传统的RPG游戏，玩法更加类似之前推出的“光明之魂”。双人游戏是最大特点，是否能够找回久违的感动?

虽然“光明”的头衔令人倾心，但是游戏的实际内容却让人失望，估计大部分购买者都是由于以前MD版的感情作祟。事实上，游戏很像移植PS2的“光明之魂”，整体设定乏善可陈，无论画面、剧情都缺乏有杀伤力的卖点，显得沉闷单调，以前“光明”系列所特有的热闹和流畅也消失殆尽。而操纵两名角色的战斗设定算是SEGA给玩家带来的唯一补偿。

家用机上的光明系列已经有好几年不见踪影了。新作的出现让我这个光明FAN感到兴奋，但对于游戏本身却又稍微地有那么一点失望。游戏节奏拖沓，读盘时间长（怎么最近SEGA的PS2作品读盘都不快啊……），对话过多还不能跳过……而且剧情上也无法让我得到原先的感动，不过战斗系统还是有点新意的。游戏的整体感觉像光明圣柜+光明之魂。

土星上的光明3连发曾经感动了无数玩家，购买本作也是为了体验当初的感动。然而一上手才发现和前作完全不是一回事。本作采用了类似于光明之魂系列的ARPG战斗系统，完全没有前作中最重要的战略要素，战斗画面和动作特技也都让人难以相信这是SEGA的作品。对于本作，正应了“希望越大，失望越大”那句老话。希望今后可以看到正统续作。

也许不少光明老FANS会觉得有点失望，毕竟本作并没有给人带来太大的惊喜。如果说中规中矩还算是够得上的。游戏画面以及人设虽不够华美但相当细腻简朴，剧情虽不够饱满但角色性格鲜明。游戏融合了多种元素，系统和操作也还算容易上手。特别是双角色的协力作战，算得上是一处亮点。整体来说，本作给人一种食之无味弃之可惜的感觉。

妖精战士 世代

アークザラッド ジェネレーション



PS2	SCEI
	角色扮演
DVD-ROM	2004年11月3日
日版	41K
1人	全年龄

妖精战士10周年之作。前作PS2版的“精灵的黄昏”销售成绩并不出色，但SCE没有理由放弃这个经典系列?值得注意的是本作对应网络功能。

PS时代首款百万游戏，如今却无法让人找到热衷于它的理由。事实上“世代”融合了许多RPG游戏的优势，但是带给人的感觉却是迷失自我。缺乏光源渲染和角色一如既往的僵硬，成为了游戏最难以让人接受的硬伤，尤其是在PS2中后期这样一个特定的时代。变革为ACT的战斗部分本来算是为数不多的亮点之一，但是僵硬的操作、以及空间感的不明确也难免令人失望。

所谓的“系列集大成之作”就集出这么一个作品?当然我不是说不好，只不过作为卖点的对应ONLINE、卡片收集交换等要素，在现今看来已经完全算不具有什么创意了。搬来早已被人用过的东西，妖精战士系列的风韵也基本丢干净了，难怪很多原FANS对本作非常不满也正常，本就是当年SCE数位娱乐泡沫的产物，这样发展的话，神话也到了该消失的时候。

似乎这期评的都是续作，现在果然是一个续作满天飞的游戏界。游戏画面和前作差不多，并无明显进步，音乐也保持了系列中一贯的乡村风格。本作新加入了目前比较流行的卡片系统；战斗也改为了纯粹的ARPG，不过竟然没有跳跃和防御，瞄准敌人时的判定也有一定问题。这次游戏最大的变化应该在于网络对战的支持，游戏本身只能算是中规中矩。

历经10年的沉浮，本作也算是备受万人期待了。新作的故事发生在“精灵黄昏”5年之后，与前作衔接紧密。由于采用了同样的人设，所以整体风格也得以延续。画面给人的感觉更加细腻温和，详细的卡片系统虽然有点繁杂但也是一大卖点（利用前作的记录还可以简单获得特殊卡片哦）。如果有条件还可以享受一下联机乐趣哦。

逃亡 黑色星期一

The Getaway Black Monday



PS2	SCEE
	动作冒险
DVD-ROM	2004年11月3日
欧版	82K
1人	17岁以上

游戏与前作相比，在画面方面有所提高，开发小组使用新技术大幅提高物体精细程度。新作继承了电影剪辑式的剧情表现手法，很有特色。

起初很期待的作品，谁知上手之后却头晕目眩，严重的丢帧现象简直是在挑战人类的视觉生理极限。由于游戏的大部分舞台设定在诸如楼巷、房间等空间狭小的地方，因此微妙的视点转换就显得相当重要，而丢帧恰恰把这最关键的环节搞成了最大的败笔。其实游戏的其他设定还算中规中矩，尤其是紧密的节奏安排，但是由于致命的丢帧，实际的游戏意义已经不大。

星期一逃亡，好主意！不过这礼拜工资谁给啊……我看不如改名，叫作：丢帧就是王道！刚刚玩了10分钟，同事们就倒了一片，晕！丢帧丢的太厉害了，厉害到让人无语！加上游戏又有FPS成分，有时候真是让人无法正常进行游戏。游戏其他方面的水平也是极端的差。建议眼科医院考虑购入，应该能够有效治疗偏视及散光症状……希望再现游戏的续作在PS3上了……

粗糙的片头CG让人怀疑本作是否的确来自SCEE，游戏中也存在明显的丢帧现象。难道不管哪个厂商，只要是欧美游戏就非得做成这样?好在除了画面，游戏本身有着不少可圈可点的地方。剧情模式就像一部经典的警匪片，节奏非常紧凑，让人玩起来有要一口气打穿的冲动。而且游戏的动作性很强。其它模式也非常丰富，随处可见GTA的影子，值得一玩。

对这种类型的游戏一直有一种先入为主的好感，同时也有一种无名的恐惧。毕竟，游戏中太多次的晕眩与不合理设定已经足够让人倒尽胃口，本作也没有跳出这个圈圈。游戏节奏紧张，巧妙利用各种场景的布置强调出枪战的激烈，近身战中用枪托揍人的感觉也颇为爽快。但弹孔不留痕、视点转换困难、丢帧等缺陷却让人抓狂，实在无法耐下心来将游戏进行下去。

拉切特与克拉克 增强火力

Ratchet & Clank:Up Your Arsenal



PS2	SCEA
	动作冒险
DVD-ROM	2004年11月2日
美版	200K
1-4人	13岁以上

出色的动作游戏，在画面、系统以及操作方面都有很出色的表现。风格清新明快，而又不失火爆，能够让每一位玩家更好地投入到游戏中去。

近期PS2最出色的动作游戏莫过于此，制作人对于3D动作空间的把握已经驾轻就熟。事实上3代的场景空间更加广阔、复杂，其中的许多设定即让人感觉意想不到，又委婉地迎合了玩家的心思。与普通ACT相比，探索乐趣得到了极大地发掘，机关与场景契合巧妙，奇思妙想也不乏其中。人物角色纯正的美式风格，大概是唯一禁不住东方玩家所苛刻挑剔的。

著名系列的最后一作！游戏色彩非常鲜艳，对低年龄层玩家应该会有极强吸引力。游戏上手比较轻松，武器种类相当丰富，继承了系列一贯的出色设定。不过无无个人还是有点无法适应游戏的手感，虽然同事都大大赞许。本作的整体难度依旧不低，但是武器平衡方面有系统性的缺陷。虽然本作在风格上比较偏于前作而没有一代时的清新感觉，却满适合我的口味。

索尼本社出品的轻松型游戏，游戏操作比较简单，难度也不高。相比前两作这次的系统并没有多大变动。画面和音乐也是一如既往的轻松简明，一般小兵都能轻松搞定，BOSS也都有着比较明显的弱点。玩家在游戏中需要注意收集各种武器，对于攻关很有帮助。另外行走时要谨慎行事，各种机关会在不经意之间给你来那么两下。是近期最值得玩的动作游戏之一。

说实话，这部美式风格的动作游戏还真是有些出乎我的意料。原以为会看到僵硬的动作、大方块似的人物以及粗糙的背景，没想到玩起来竟然如此畅快。新作中的动作和攻击招式五花八门，发动时的效果十分华丽。场景宏大而又不过于复杂，机关设计巧妙一环紧扣一环，充分调动起玩家的积极性。虽然飞月对本系列了解不多，但对这款游戏颇为中意，难以罢手。









EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2 / XBOX / GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

11月1日 ▶▶▶ 11月18日



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对读盘毫无惧色



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

杀戮地带 KILLZONE

PS2	SCEE
	第一人称射击
DVD-ROM	2004年11月2日
欧版	1411K
1-16人	17岁以上

号称“光环杀手”，PS2平台上的重要FPS游戏作品。剧情方面较为出色。画面、音效等也令人满意，唯一遗憾的是，游戏在操作方面存在一些问题。

能够被称作是“Halo杀手”可真是无尚的荣誉。但就实际情况来看，KILLZONE只有被杀的份！对外号称制作周期长达三年，动用总数达70人的开发组制作，并且采用自行开发的CORE引擎……可是竟然会有画面丢帧的情况？！虽然游戏尚算不错，可是与《Halo2》相比还是略逊一筹。先前的言论不得不让人感觉是一种炒作。希望正在开发的续作能够让人满意。

专业地去看待这号称“光环杀手”的游戏，能发现许多致命重伤。然而不足并不在于制作者，PS2的硬件限制才是关键。尤其是摇杆控制灵敏度的先天不足，导致鏖战中玩家常常手忙脚乱。游戏牺牲自由度换取富于真实感的战斗场面。游戏氛围的营造堪称一流，近未来的设定恰好打中HALO软肋。极富个性的团队作战也是亮点。如果是喜欢FPS的玩家应该会支持一下。

本作比想象得要好，总的看来还是可以一玩，尤其是较为丰富的武器种类及其近写实的表现蛮具有吸引力。缺点如下：流程中的Check Point分布不合理。有时很长时间无法Save；队友AI令人火大，与自己的行动严重缺乏默契；场景绘制虽然在游戏后半程显出了气势，但某些地方处理得仍然粗糙；声效方面最让人郁闷，为什么只有扰人的嘈杂？

如果说HALO2的表现是意料之中的话，那么PS2版KILLZONE所带给我的正面感受绝对是超乎之前设想的。当初出于对PS2机能的担忧并没有看好KILLZONE，当实际玩到以后，的确惊了一讶！抛开稍显蹩脚的操作外，游戏在画面、剧情、气氛等方面的表现是相当出色的！比起HALO完全架空的构设，个人更喜欢KILLZONE近未来的设定。

指环王 第三纪 The Lord of the Rings The Third Age



PS2	EA
	角色扮演
DVD-ROM	2004年11月2日
美版	150K
1-2人	15岁以上

游戏在很大程度上模仿了最终幻想10，画面、音乐音效等均表现平平。整体素质一般，与动作版指环王相比，在很多方面的表现无法让人满意。

指环王依赖电影的号召力在各游戏平台上都有不错的表现。如今的第三纪依旧具备不逊于前作的吸引力。该游戏首次变为RPG类型。不同于以往RPG游戏中只能使用固定角色，本作中正义与邪恶两方可供玩家选择。故事的主线完全依照电影剧情发展，更有原创的部分用来丰富游戏内容。不过就整体而言似乎有抄袭某大作的嫌疑。

欧美厂商也能制作如此具有“最终幻想”风格的RPG？论厚重感，中土世界博大的故事背景可超越各代FF。庞大的种族系统设定，也很适合做成此类游戏。但游戏的制作水准却不敢恭维。FF成功虽源于大气，也绝不缺乏细腻。但本作无论是在人物造型还是战斗系统严谨程度与成熟的FF间有很大差距。总之是一款非魔戒迷莫入的游戏。

虽然本作仍具有明显的Fans倾向，不过游戏本身也是有一定水准的。整体接近于一款规整简单的日式RPG。系统方面则实在有“借鉴”最终幻想10的嫌疑。最大的亮点在于穿插有许多重新剪辑的电影画面，对于原作的世界观是一种新的诠释，甚至比电影更加深入。整个流程中没有商店城镇的设定对于一款RPG来说确实比较古怪。

简直就是FF10的翻版。游戏系统在很大程度上模仿了FF10，这样的举动并不明智。指环王本来有着完全超越FF的深厚故事背景，为何不在突出自我特点上多下功夫？抄袭的结果就是，玩家会自主不自主地拿本作与FF10做比较，而相对忽略了原本能够成为亮点的剧情部分。气势被掩盖，或许RPG的形式还是不太适合指环王。

死或生 终极版 DEAD OR ALIVE Ultimate



XB	TECMO
	对战格斗
DVD-ROM	2004年10月28日
日版	11 BLOCKS
1-2人	17岁以上

DOA格斗系列的最新作。借助XBOX强大硬件机能，使得本作的图像表现至极绚丽。充满魅力的角色以及丰富的收集要素。仍旧是这款游戏的最大卖点。

真正不注重格斗的格斗游戏！这次的终极版算是满足了玩家的收集欲望，每个人物的服装最多达20套！得到的方法也很简单，看来TECMO也不想太吊大家的胃口。场景的制作应该说是超越以往更加逼真！一个字就是炫！格斗感觉与先前版本没什么区别，厂商关心的不是招式华丽与否，而是穿在女性角色身上的衣服够不够花哨！

喜爱欣赏美丽事物？选择DOA系列！。本作的画面效果堪称当今游戏界里华丽一词的极限代表，尤其是在逐行模式之下，细腻、绚丽的画面令人炫目。至于格斗感觉，在打击力度上有所加强。反击技依旧效果疯狂。但终究会被喜爱正统格斗游戏的玩家无视吧。不过系列最具噱头的隐藏服装尚在，总还是值得各位玩上一把吧。

我一直想知道，这个游戏除了追加华丽的场景以及一堆服饰之外还能有什么其它实质性的改变。最初的1、2代在格斗方面虽然可圈可点，但能够进一步完善的地方还很多，如平衡性，如动作的力度和打击感。另外，人物的材质贴图总令我感觉过于光滑了。如果只是一个用来看的动画，我会给它9分。但毕竟现在是在评游戏。

不明白TECMO怎么就这么好意思，一次又一次地发售这样的东西？看着屏幕上一个个花哨的“物体”上窜下跳实在是感到反感。厂家硬是给它扣上格斗游戏的帽子，还编了个糙的不能再糙的剧情。抛开极差的判定、极差的打击感不说，单是BOSS战中那没事就变来变去的场景我就想问，TECMO，你到底想让我玩什么！？

光环2 Halo2



XB	MICROSOFT
	第一人称射击
DVD-ROM	2004年11月9日
美版	259 BLOCKS
1-16人	17岁以上

FPS的顶梁大作，同时也成为了家用机FPS游戏的典范。与前作相比，在各个方面都有一定程度的提高，许多细节做出了修改或补充，具有极高的素质。

Halo被称为家用机史上最强的FPS游戏，其续作更是获得了空前的成功。这都要归功于XBOX强大的机能，即使同屏出现很多敌人时画面依旧保持流畅。而且游戏特效比前作更绚丽，尤其是爆炸效果对周围事物的波及都十分逼真！新加入的双手持枪也颇有新意。要说缺点就是本作只有15个关卡，总让人感觉有些意犹未尽。

伟大的游戏！加倍细腻的贴图使光环2展现出更具成熟的冲击力。而且在高素质画面下，游戏流畅度没受到丝毫影响，保证玩家能够畅快体验。GAMEPLAY上，场景与情节的完美结合是重要看点。一旦投入，常被激昂的氛围而非游戏手感深深打动。光环2是将科幻电影的大气与FPS游戏的刺激神奇融合的，令人荡气回肠的经典之作。

作为一款FPS，能够具有磅礴厚重的世界观就是很大的亮点。游戏中对一些大场景的描绘趋于精美，譬如爆炸后的声光效果以及各种溅射的物体与周围环境的互动处理得非常好，写实且细致。整体难度、武器特性以及各方面平衡性都得到了加强。敌AI大幅强化，但感觉队友方面还稍显不足。科幻味道浓重BGM极有特色！

神作么？前作便已凭借极高的素质一举并成为XBOX的代表之作，这使得Halo2自公布之日起就成为了众人关注的焦点。然而在真正玩到2代的时候，感到震撼的感觉稍显不足。个人没有发现2与前作相比有着多么惊人的进化，除了地图的扩大、强化众多细节表现之外还有其他什么？也许是我个人要求过高吧。希望即将到来的新作能够带来惊喜。



甜点



零食



零食



正餐



EDITORS' VOICE 编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
媒体	游戏类型
版本	发售日
游戏人数	卡带容量
	玩家对象

11月1日 ▶▶ 11月18日

	王国之心 记忆之链 キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	合金弹头A METAL GEAR ADVANCE	塞尔达传说 不可思议的帽子 ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし	横行霸道A Grand Theft Auto Advance
机种	GBA	GBA	GBA	GBA
厂商	SQUARE-ENIX	SNKPLAYMORE	NINTENDO	动作冒险
游戏类型	动作角色扮演	动作射击	动作角色扮演	角色扮演
媒体	卡带	卡带	卡带	卡带
发售日	2004年11月11日	2004年11月18日	2004年11月4日	2004年10月22日
版本	日版	日版	日版	美版
卡带容量	128M	128M	128M	128M
游戏人数	1人	1人	1人	1人
玩家对象	全年龄	全年龄	全年龄	17岁以上



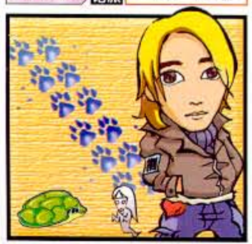
龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



KAKA 编者论派 ●视觉享受派 画面恶劣一概无视



罗纳德熊 编者论派 ●天生大度派 所有游戏都是神作

王国之心 记忆之链



SE社与DISNEY共同打造的著名动作角色扮演游戏“王国之心”新作。平台换为GBA，剧情继续PS2版之后。游戏素质很高，特有的卡片战斗系统是一大亮点。

龙马 7

游戏开场华丽的3D动画让人怀疑这是否是掌机作品。游戏中人物变为2D，但动作也十分流畅，非常可爱。战斗改为卡片形式，在战略方面有较大提升。用卡片拼凑必杀技的设定很有趣，只靠硬拼而不讲究战术的话会死得很惨。前作中战斗在SORA身边的唐老鸭和果菲成为召唤角色，少了这两个可爱的跟班，让人觉得有点冷清。

荇菜 8

精致的（也让烧录卡用户心碎，笑）CG片头，熟悉的主题Theme，动作＋卡片的战斗系统，使众玩家都有上手的欲望。画面秉承了SE一贯的优秀美工，场景自由度高，boss攻击方式个性明显，圣诞惊魂夜boss的登场让我着实兴奋了一把。缺点是后期稍显枯燥，战斗时锁定功能不太顺手。二周目可以使用卡片单一强调攻防的riku。

KAKA 6

SE社的GBA版王国之心终于和我们见面了。不过在初试之后，除了片头超长的CG浪费不少卡带容量以外就没有什么太吸引我的地方了。原本期待的新奇卡片战斗系统在经过了数场战斗之后，也感觉有些重复，导致乐趣全无！画面、音乐音效方面也有稍显简单。幸亏有来自迪斯尼的几大明星，为本作赚得不少人气！

罗纳德熊 9

不愧是SE！即使在GBA上也不忘使出自己的看家功夫。凭借256M的超大容量，片头CG、动画、音乐、界面都得以很好的保留。战斗系统采用了适合掌机的卡片系统，怎样合理的组合携带战斗中的卡片，升级过后CP和HP的取舍等都很值得研究。继PS2版王国之心大获成功之后，该系列又将在掌机之上续写新的篇章。

合金弹头A



本作有着相当惊人的表现。不论是画面、音乐还是系统及操作，均最大程度上再现了街机版风貌。绝对是近期难得的动作射击类游戏经典之作！

龙马 8

系列一贯轻松搞笑的风格有所减弱，许多有趣的表演都被取消了，这一点令很多老FANS不满。游戏难度比其他版本稍低，特别是全新体力槽的设定，即使受到较大的伤害也可以通过道具回复，大大提高了存活率。还可以利用收集的卡片实现手榴弹加倍、坦克装甲增强等效果。本作流程较短，但隐藏要素比较丰富。GBA上同类型游戏十分少见。

荇菜 8

本作改用血槽的设定（早有人称这个系列为Q版魂斗罗了，果然两个游戏的改变也同时进行），更具掌机版特色。虽然没有街机版那样大场面战斗，但精心设计的关卡和敌人配置保证了游戏难度，很值得一玩。卡片搜集系统和战俘名册的设定使玩家有主动反复挑战同一关卡的欲望。卡片有搜集型，评价型和战斗辅助型等等多种。

KAKA 9

极度推荐卡带入手！不论画面还是音效都与原作街机版相差无几。不过也有遗憾之处：重复卷轴的战斗会导致敌人重复出现，不知道是厂商刻意追求这种无止境的战斗快感，还是程序员偷懒所致。总之，本作是合金弹头FANS不可错过的佳作，正版卡带珍藏必要。估计这是GBA上唯一也是最后一款合金弹头作品了吧？

罗纳德熊 9

GBA机能完美体现！SNK王牌动作过关游戏，经历多次的延期之后，终于以近完美的姿态，给了掌机玩家们不小的视觉冲击。更令玩家欣喜的是，这并非是一款冷饭热炒的作品。血槽、卡牌等系统的加入让人觉得这更像是为掌机玩家专门设计的一款游戏。游戏连贯，出色的声乐音效给玩家更强的带入感，充分体现厂商的功力。

塞尔达传说 不可思议的帽子



赛尔达系列最新作。作品集中展现了任天堂睿智的游戏制作理念，处处渗透着游戏真正的意义，让玩家在轻松的同时享受到来自于游戏本身的乐趣。

龙马 10

太有趣了！这就是我玩过本作后的最大感受。塞尔达传说不愧是任天堂的看家大作，出手就是精品。游戏中充满各种搞笑元素，不论剧情还是角色的动作或是帽子夸张的表情，都让人忍俊不已。画面也是一大亮点，第一次进入小精灵村之时，美丽的花之路真是让人感动。游戏操作性、音乐、谜题设置同样非常优秀。不可不玩！

荇菜 9

对于塞尔达传说这样的游戏，你不能总奢求它在每一代新作中都能有重大的突破。因为它的起点已足够高了。本作延续了系列的传统，各种奇思妙想的道具和花样百出的机关是最大的乐趣所在，关于这点就不用在这里罗嗦了。最值得一提的是缩小的林克与那些巨大的敌人作战时的视觉反差，有时让人忍俊不禁。

KAKA 10

小帽子的魔力真是不小！除出色的画面表现之外，连GC版的音效也有移植。解谜要素异常丰富，为本作添色不少。真是钦佩任天堂的功力之深，真是把游戏性展现到了极致。游戏中每一件新的道具都会物尽所能，再加上那顶神奇的帽子，玩家们可要充分发挥想象力。本期热力推荐，绝对是每一位都不能错过的大作！

罗纳德熊 10

任天堂就是任天堂，在小小的GBA上，能够将林克描绘得如此栩栩如生。大受好评的猫眼林克，戴着能使自己发生大小变化的帽子，“继续”为拯救公主而战斗。杀敌向来都不是赛尔达系列所追求的，真正体现游戏魅力的，是独具匠心的机关谜题设计。本作更将身材大小变化和解谜完美结合。儿时漫游小人国的世界的梦想终于实现！

横行霸道A



近几年在家用机及PC平台上大红大紫的GTA系列终于转战GBA平台。游戏采用了系列早期的俯视视点，基本上保持了原来作品的风味。

龙马 6

对于美版游戏龙马一向是不太感冒，但横行霸道却是我比较喜欢的一个。那无拘无束放肆感觉真让人陶醉。横行霸道登陆GBA，采用2D视点，玩惯了PS2版的玩家多少会感到有些不适应。人物头像还算比较精美，但游戏画面显得有些粗糙。音乐是不过不失，但多少让人找不到那种熟悉的感觉。主线剧情虽然简单，但仍然波折。

荇菜 7

GTA系列趁新作GTASA发售势头再推掌机新版，算下来这是在本系列在GB系掌机上推出的第三作了吧。游戏传统俯视视角，跟三代一样故事仍发生在Liberty City。隐藏要素令人吃惊的多，隐藏Packge，Rampage任务，Taxi任务，警车巡逻任务等等一样不缺。飞车手感尚存，但没有了临场感和时时陪伴你的Radio，令人投入度受限。

KAKA 4

刚看标题画面时还充满期待，进入游戏的一瞬间，感觉就像吃了个涩柿子。画面采用俯瞰的角度，玩过PC版GTA一代的玩家应该知道，当年PC上的效果也就如此，就全当厂商移植了一款PC游戏好了。除了一上来就打死一片Fans的画面，剧情也是粗制滥造。有些任务的设计真是不合逻辑。或许本作只有在真的没游戏可玩儿的时候才派上一些用处。

罗纳德熊 8

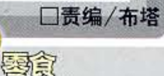
在特定的环境、特定的趋势、特定的硬件上出现的应景之作。游戏类似于初代PC版横行霸道。视点、人物的动作、车辆的造型、无不源自一代。游戏也使用到GBA的3D机能，在驾车的状态下，场景会随车速的快慢而缩放，但丢帧是在所难免的。为了适应掌机的小屏幕，路人身上掉下的巨大绿色钞票，令人印象深刻。少年儿童禁！

□责编/布塔


甜点


快餐


正餐


零食



KILLZONE

杀戮地带由隶属于欧洲SONY娱乐公司的荷兰GUERRILLA开发小组负责制作。游戏在公布初始就备受广大玩家尤其是PS2用户们的关注，在之前举行的一系列宣传活动中都取得了相当好的反响。



PS2	本刊译名：杀戮地带			
	SCEA	2004.11.2	49.99美元	63K
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1-12人	17岁以上



KILLZONE以近未来作为游戏时代背景。作品中出现的武器装备接近于真实。游戏中人物造型极酷，看上去显得十分硬派，与作品整体的风格十分协调。

游戏模式 GAME MODE

◆单人任务模式

与其他FPS类型的游戏一样，杀戮地带的主要游戏模式大致可以分为单人模式及多人模式（多人网络对战）两大部分。与PC版的同类型游戏相比，家用机版FPS游戏的单人游戏模式尤为重要。为许多HALO爱好者所津津乐道的也正是其庞大深邃的故事背景。杀戮地带同样为玩家准备了内容丰富的战役模式。在这一模式中，玩家要扮演一名普通士兵，手握钢枪冲锋陷阵。尽管游戏被分成了众多细小的章节，然而从整体来看，还是相当连贯的。玩家在游戏进行过程中，不必担心失去目标，不知道下一步该做什么。战友或其他NPC会提供足够详细的提示及说明。游戏中可以随时暂停进行各种选项的调整，其中还包括了是否显示字幕。这的确是十分方便的设定，有了它，哪怕听不懂英文也可以从文字中大致了解下一步任务了。游戏中玩家可以选择的人物不止一名（初期可选只有一人），各个人物都有着不同的特性与特长，玩家可以根据自己的性格喜好选择自己的战士投入战斗。



↑游戏过程中系统会给予玩家各种提示，指示玩家下面的行动。

◆多人游戏模式

对于任何一款FPS游戏来说，多人联网绝对是最有看头的一部分。在与其他玩家战斗过程中所获得的快感是与电脑对战所无法比拟的。杀戮地带同样具有网络对战功能，支持最多12人联线游戏，并可使用PS2专用USB耳麦进行实时语音交流。在多人游戏模式中收录了多种可供选择的游戏类型：

死亡竞赛模式■很常见的一个模式，玩家各自为战，见到的其他角色都是自己的敌人，用尽一切方法击败对手生存下来，刺激火爆！

团队死亡竞赛模式■时下最为流行的FPS竞技模式，最典型的代表就是CS。玩家加入游戏中两大对立势力中的一方，双方以队伍的形式进行比赛，全歼对手的一组为胜利者！

VICTORY

↑每关结束后，系统都会进行评定。如果对自己的成绩不满意，可以重头再来！

防守和攻击模式■玩家同样要加入两大对立势力中的一方，在确保己方基地安全的同时，要想尽一切方法摧毁对方的要塞。

夺旗模式■尽可能多的收集场地中的旗帜，当然，所要面对的还有来自敌方的猛烈火力攻击。

占领模式■抢在对方之前更多的抢占据点。

与HALO的多人游戏模式相比，杀戮地带毫不逊色。从此，PS2玩家也不用羡慕XBOX用户能够上网进行对战了。

游戏操作 GAME CONTROL

FPS作品是十分讲究操作的游戏类型。不管一款游戏有着多么华丽的画面和多么丰富的游戏模式及隐藏要素，假如缺乏了良好的操作性，其游戏寿命也将会大打折扣。由于基本上使用手柄，更具体说是用摇杆进行操作，因此，家用机版的FPS游戏在这方面与PC的鼠标加键盘相比还是有一定差距的。杀戮地带充分地对手柄操作进行了优化，使得玩家能够很方便的进行瞄准、射击等动作，并不会影响到游戏整体的流畅度。

在杀戮地带中的武器种类相当丰富，从短小实用的手枪到威力巨大的火箭筒可谓应有尽有。与HALO不太相同的是，在杀戮地带中出现的武器多偏向写实风格，没有光线枪之类的未来武器而都是实弹系枪支。玩家可以随身携带3种武器，使用○键可以很方便地在不同武器间进行切换。更加让人兴奋的是，同一把枪也有着分别对应R1、R2两个按键的不同攻击方式。除枪械以外，作为强力辅助武器的手雷同样少不了，种类包括手雷、烟幕弹等多种。

具体操作方面，杀戮地带较好地表现了枪支在射击时所具有的坐力，这比起HALO来讲是很大的进步（在HALO2中也已经有了坐力的设定）。除普通射击模式外，玩家还可以通过按下R3（右摇杆）拉近瞄准距离，提高射击精度。这样的设定也在一定程度上弥补了摇杆灵敏度不足的弊端。游戏中还会出现许多固定火力，如重机枪、炮台等可供玩家使用。

自动消失!?

→玩家不必担心失去目标，跟随自己的战友，他们会给你提示。完成了一个任务之后，从前无法到达的区域也开启了。





键	功能	键	功能
○键	切换武器/拣拾地上武器(长按)	L1	手雷（按键时间长短对应不同投掷距离）
△键	RELOAD		
×键	各种动作(如近身击打敌人、攀爬、使用固定武器等,使用时屏幕下方会出现提示图标)	L2	下蹲
		R3	调整视点瞄准/视点ZOOM IN（按下R3，装备狙击步枪时为开瞄准镜）
R1	当前武器攻击方式1		
R2	当前武器攻击方式2	L3	转向、移动/奔跑（按下L3）

其他 OTHERS

◆游戏中敌人所具有的AI还是相当高的。他们会根据玩家不同的行动采取相应的对策，甚至还会巧妙地利用场景中的设施作为掩体，与玩家进行周旋。敌人很少会单独出现，他们多以小队的形式行动，对于玩家来说，每一场战斗都是不小的挑战！游戏中人物的动作很生动，尤其是敌人被击中不同身体部位后的反应是不一样的。



←↑当手雷上的5个指示灯全部亮起后要赶快投掷出去，否则……

◆游戏的画面表现很出色，不同于HALO完全未来的时间设定，杀戮地带的时代背景为近未来，因此从武器装备到建筑物都给人一种比较熟悉的感觉，有很好的带入感。游戏中贴图细腻，游戏中各种武器，金属质感极强！唯一遗憾的地方就在于帧数稍显不足，尤其是在同屏出现人物较多时，画面会稍显不稳定。

◆游戏在音乐音效方面的表现同样可圈可点，无论是战友的呼喊还是不绝于耳的枪炮声都很真实，很好地起到烘托游戏整体气氛的作用。漫画的第一期将于今年11月发售。

□责编/布塔



THE LORD OF THE RINGS THE THIRD AGE

EA Games根据《指环王》电影三部曲改编的系列动作游戏早已陆续发售，并且获得了不俗的评价。而这一部新发售的角色扮演类游戏：《指环王：中土第三纪》又将把我们带回神秘的奇幻世界。

PS2	本刊译名：指环王 中土第三纪			
	EA	2004.11.2	49.99美元	150K以上
角色扮演	DVD-ROM	美版	1人	13岁以上

令人意外的是本作并没有使用电影中的人物作为主角，但是你还是能找到人类、精灵、矮人等熟悉的身影。

按键	地图画面	菜单画面	战斗画面
左摇杆	人物移动	/	/
右摇杆	视角控制	/	/
十字键	/	菜单操作	人物选择
L1键	切换人物	上一个人物	切换后备队员
L2键	/	下一个人物	/
R1键	/	向左翻页	/
R2键	/	向右翻页	/
△键	打开菜单	关闭菜单	/
□键	缩放地图	装备详细资料	/
×键	调查/确认	确认/下级菜单	确认
○键	取消	取消/上级菜单	取消

剧情以及地图



在本游戏中你要扮演来自Gondor王国的勇士Berethor，为了追寻Gondor的继承者Boromir而踏上征程。制作者充分利用了电影里的精彩镜头，将它们重新剪辑之后编入到游戏当中。随着游戏的进展，你将会不断收到来自Gandalf的讯息，这位伟大的魔法师将用他的智慧指引你在黑暗世界中前行。虽然游戏中的剧情剪辑都直接来自电影，但是却经过了巧妙的编排并且重新配制了旁白，所以即使你已经看过电影，也不会觉得乏味。相反，游戏可以作为对原作剧情的有益补充，让玩家能够从另一个角度来参加中土世界的奇幻战争。

游戏采用全三维的地图画面，当前的任务目标地点会以红色光标显示在屏幕右上角的小地图上，这样即使在庞大复杂的地下迷宫中你也不会迷路。游戏中并没有商店、城镇之类的场所，你所要做的仅仅是勇往直前、奋力杀敌而已。这也许会使游戏显得有些枯燥，不过在原作故事的背景之下，商店之类的设定也确实显得有点不合逻辑吧。你可以打倒敌人来获得道具装备，也可以搜刮摆放在各个角落中的宝箱。不过宝箱附近往往是敌人埋伏的地点，一定要小心哦！

战斗系统

《中土第三纪》并不像传统的RPG游戏一样使用“踩地雷”的随机遇敌方式。游戏中主要有两种战斗：其一是在固定地点把守的敌人。虽然你无法直接在地图上看见它们，但当你靠近时，屏幕左上角的蓝色水晶球就会闪亮。当水晶球达到最大亮度时你便接触到了敌人并随之进入战斗。其二是“Sauron之眼”所召唤来的敌兵。在某些场景中你会被Sauron的魔眼看到，这时候屏幕左上角会出现一个火红的眼睛。如果你不能及时找到藏身之处，那么当它亮度达到最大时也会出现敌人。通过以上的这两种提示方式，玩家可以及时预知将要发生的战斗，并且做好准备。如果你不想过多纠缠于战斗之中，也可以设计好自己的前进路线以尽量避开敌人。无论你是练级狂人，还是只想流畅的看一遍剧情，本游戏都可以满足你的要求。

对于战斗系统，大家一定都会有“似曾相识”的感觉。每场战斗中我方可以有三人同时上场，按L1可以自由切换后备队员。敌我双方的行动顺序则会显示在屏幕右上角，如果你选择不同的指令，会对你的下一次行动时间间隔产生一定影响。这些变化都会实时显示在行动顺序表中，方便你根据形势来安排战术——这几乎就是《最终幻想X》的翻版嘛！在某些特殊的战斗里还会出现新的菜单指令：例如被敌人包围时就可以用“轮转”指令来选择我方队员面对的方向，以便更有效率的攻击敌人，这也与《最终幻想X》的“Trigger Command”颇为相似。当我方队员对敌人造成有效伤害时，屏幕下方状态条旁边的“Perfect mode”槽便会增长，当它变满之后就可以使用威力强大的必杀技。此外，只要上场并且做出行动的我方队员都可以获得一定经验值，给敌人最后一击的队员有额外的经验值奖励，没有上场的队员则经验值减半。

人物菜单

在人物菜单中可以找到状态、装备、技能等等选项。人物升级时除了各项属性数值都会有所提升之外，还会有少量的点数提供给玩家自由分配，这样在一定程度上可以让你选择角色的发展路线。武器、防具相当丰富，从头盔、胸甲到护符、披风等等装备都应有尽有。为了防止太多的装备把玩家弄得晕头转向，游戏中设定新得到的装备都会先暂时归入“New Equipments”这一栏中，你可以很方便的查看并且作出取舍。选中某件装备之后按□键可以查看它的详细资料，例如附加属性、能力值修正等等。精灵之石是比较特殊的装备，它们蕴含有各种特殊的属性或者能力，例如增加生命值上限、增加魔法抗性。每个人物都有固定的技能（或者魔法），只要不断使用你已经掌握的技能，就可以学会更高级的新技能。要注意每个角色技能的针对性，例如骑士擅长与Orc战斗，精灵拥有很多辅助性的魔法，而矮人对Goblin有一击必杀的威力。灵活运用各个角色的特长，才能在战斗中轻松取胜。



↑人物能力和装备道具的设置都非常详尽，不要看花了眼哦。

Evil mode

Evil Mode是本游戏中最有特色的部分。当你完成一个章节并且存储进度之后，就可以回到标题画面，从菜单中选择Evil Mode来玩这个章节。简单的说，Evil Mode就是让你扮演邪恶势力，与游戏的主角们进行战斗。在这个模式中并没有任何的剧情和地图流程，你只需要连续战斗数场便可。根据所选择的章节不同，从最初的Goblin、Orc到强大的Balrog，甚至最终的魔王Sauron，都可以由你操纵，让你过一把“邪恶之王”的瘾！

每当你完成一个章节的Evil Mode，就能得到一些道具装备，此时存盘并且返回“正常”的游戏（也就是扮演正义一方的游戏），你就会发现这些装备道具已经出现主角们的行囊里，而它们的质量通常要比你已经拥有的那些更好！（用坏蛋打好人，反而是好人得到宝物，真是奇怪的逻辑啊……汗）要注意的一点是，如果你连续进行多次Evil Mode的话，只有最后一次的成果会被保留下来。如果你想重复获得某些道具，就必须打完一次之后返回正常游戏并存盘，然后再回到标题画面进入Evil Mode重打。不过实际上由于每一章Evil Mode可以获得的东西都是固定的，对于那些只可装备一件的武器、防具等物品，并没有重复获取的必要。这个模式的价值只在于可以用来多赚取一些精灵之石。

↑体验一下扮演邪恶势力的乐趣。

□文责/苻菜







如果说最近的掌机上最好的游戏就是这个的话想必没有多少人会反对，其出色的素质绝对值得大家反复游玩。下面就给大家带来一个简单的介绍。

GBA	本刊译名：合金弹头A			
	SNKPLAYMORE	2004.11.18	4800日元	64MB
动作射击	卡带	日版	1人	全年龄

近期掌机动作射击类游戏的最强作就是这个了！！

这个游戏很有意思，尤其是它推出的时间。在NDS与PSP的大招架前夕，GBA上出现了制作如此精良的一部作品，绝对是在告戒那些好高务远的人：你还是塌塌实实地关注自己的GBA吧。毕竟那些没出的掌机游戏，再好，现在来说也只是浮云。

基本操作讲解

……其实我相信对于这个系列的操作很多玩家已经是烂熟于胸了。像这种王道的动作射击游戏，你所需重视的，只是手感。

操作方式解说	
十字键	操纵角色移动
A	跳跃
B	攻击
L	放弃战车等乘物，角色会自动从乘物中跳出，乘物会做一段直线冲行（有攻击判定，伤害大），到版边后自动爆炸
R	扔雷

要注意的是游戏下+跳=跳，无向下方向跳的判定，且无斜45度方向射击判定。这将在相当大的程度上对系列老玩家的战术发挥有一定的影响。

游戏系统介绍

游戏到了GBA上风格的变动还是满大的，更加向家用机的游戏靠拢，兼顾了系列出身的街机血性和当今大众欢迎的家用机丰富的要素设定，算是在街机和家用机中间找到了一个还算不错的平衡点。

●人物 开始有一男一女可供选择，男WALTER女TYRA，感觉无实质性能差别。

●设定 在游戏刚开始选择记录档的时候在最下面一栏设定里可以将B键锁定，如此游戏中按住B可自动开火。



↑这就是菜单的基本界面。

●菜单 谁会想到如此硬派的游戏里会出现JJYY的菜单呢？看来SNK也是很迁就现在这些玩家了。

MISSION：选择任务进行游戏，共5个基本关，之前完成的关卡可以重复多次打。

CARD：为什么说感觉这个作品家用机味道很浓？就是因为有这个CARD设定！游戏中会出现各种卡片共计100张，有些卡是在游戏中获得某种道具后得到，有些则是完成任务后自动得到，有些还需要找到游戏中隐藏的人质才能得到……可见本作的收集要素还是很多的。

PRISONER：记录在任务中所救出的人质情况。

SAVE：记录。

QUIT：退出。

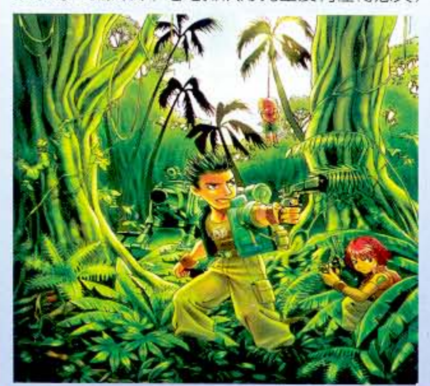


↑隐藏人质的数目还真不少。

●生命设定 ……相信这是所有系列老玩家都会不习惯的一个设定。居然把系列一贯的人数制改为了血槽制！且每次任务只有一条命，一旦血费光之后就得回营地重来。原先游戏中那些香蕉苹果梨一类的玩意变得都可以为角色恢复体力……感觉好怪啊。这也使得部分玩家（尤其是偶这样的菜鸟）的战术不得不发生一些变化。

拯救"业内人士"的作品

正如我前面所说，本作其实是一款足以把那些整日沉迷于关于次世代掌机的口水战里的那些"业内人士"拉回现实的作品，现在就忙着给游戏或是未来的主机大战下结论排队形完全没有任何意义，不代表你专业，不代表你硬派，玩好现有的游戏才是正根儿，切勿浮夸。



这并不是笔者故唱高调。作品的素质就摆在那里，绝对和街机版的画面差不到哪去！敌人的表情一如既往地丰富多变，还有种类丰富的乘物（可惜骆驼没有出现，个人认为其表情可谓是非常猥琐……），作为目前的掌机游戏来说，我想至少在画面上可以说是达到了一个新高度。关卡虽然比较短，但看得出来是经过精心编排的，基本在比较短的流程里把系列的精髓风韵都展现出来了。说是浓缩的街机版也不为过。卡片收集在现在来说虽然俗套，但是对这个系列来说有效地增加了可玩性，卡片不仅是一些实用道具，有些更是记载着一些系列前几作的内容，大打感情牌以招徕系列的老FANS，这点设定非常成功。而且一些隐藏卡片是在隐藏人质身上的，要在各关卡中仔细搜寻才能发现，这就给玩家一遍遍地玩提供了充分的理由，延长了游戏的生命力。这样的好游戏还是值得大家细细品味的。

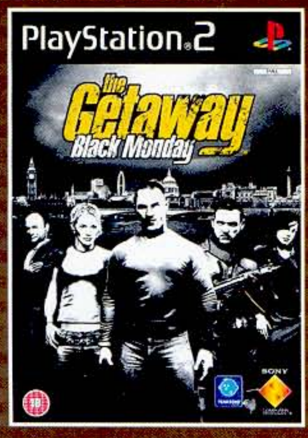
关于游戏的手感

这里要说一下手感问题，作为一个经常泡街机的射击菜鸟，我想我还是有资格对本作的手感提出质疑的。也许是SP十字键的问题，老觉得本作的手感和其他的系列作品比起来有着相当大的手感差异。我要说的是不能下跳和无乘物状态下不能斜45度射击的确是非常憋屈的设定，也许对于一些人来说，这就是颠覆他们玩这个系列的一贯战术。很多的战术或对射击精度要求比较高的地方都很难顺利完成，角色的攻击范围就仅是一个十字形，这直接导致了游戏在战术层面上的缩水。



其实我并不是在轰击这个游戏。你知道，我也只是在为系列的老玩家鸣不平。凭什么如此硬派的游戏也要被迫做出这些迁就他人的举动？看得出来，制作人对业界局势是有着清醒认识的，随大势吧。

□文责/无无







本刊译名：逃亡 黑色星期一

SCEE	2004.11.12	39.99英镑	61K
DVD-ROM	欧版	1人	18岁以上推荐



发售前曾经号称是足以媲美GTA的大作，故事背景设定在英国伦敦，游戏中地方特色非常鲜明，听着"正宗"的伦敦腔式英语，别有一番风味。

对付黑暗势力仅仅凭借警察的手铐远远不够!!

游戏基本操作详解

游戏菜单简介	
主菜单目录	新游戏(NEW GAME)、章节选择(CHAPTER SELECT)、特殊模式(SPECIAL FEATURES)、游戏设置(OPTIONS)。
游戏菜单目录	继续(CONTINUE)、重新开始(RESTART)、任务要点(MISSION BRIEFING)、游戏设置(OPTIONS)、退出游戏(EXIT GAME)。
基本操作详解	
X键	身前有掩体时按X键是下蹲，靠着墙壁时按X键是侧身帖墙，在空旷处按X键则是翻滚，翻滚时可以控制方向。
□键	通常状况下为射击：靠近敌人则是用枪托砸；先按L1键的话会拿出催泪瓦斯，再按□键即可扔出。

键	功能
○键	逮捕，即徒手制服敌人，并将其戴上手铐，大多数情况下还会再顺便补上一手肘将对方打晕；逮捕敌人后再对其按○键可以提着对方前进，按任何键松开。
△键	打开车门，登上交通工具，以及跨过障碍物。
左摇杆	控制人物的移动方向。
右摇杆	控制人物的视角。
START键	游戏时调出菜单。
L1键	拿出催泪瓦斯准备投掷（注意：一旦拿出来就无法收回，必须扔出去，所以使用前请三思）。
L2键	更换弹夹。
R2键	瞄准，不过本游戏中没有准星，射击精度需要玩家多练习找到感觉。
R3键	更换武器，Mitch的常用武器主要有微型

键	功能
R3键	冲锋枪和警用手枪。
驾车操作详解	
X键	发动车辆与加速，根据玩家按键力度不同，车辆的加速度也会有所差别。
□键	刹车；在特殊模式中的BLACK CAB游戏中，按□键则是招呼乘客进车。
○键	倒车。
△键	上下车辆，登上交通工具。
左摇杆	控制车辆的左右移动。
右摇杆	控制车辆的前后移动。
START键	调出菜单。
L1键	使用手中的武器射击，车上只有一人时为向右方射击，有两人时先向右方射击后向左方射击。
L2/R2键	更换驾驶时的视点，切换到车外视点，分别对应左面车身与右面车身。

特殊模式介绍

●**RACE模式**：赛车游戏，用最快的速度到达终点，每条赛道都有一个时间底线，如果超过时间还没有到达的话就算任务失败。在这一模式中要想挑战速度极限就一定要充分发掘各种近道，如果仅仅是按照地图上给的路线行驶则很难提升成绩。

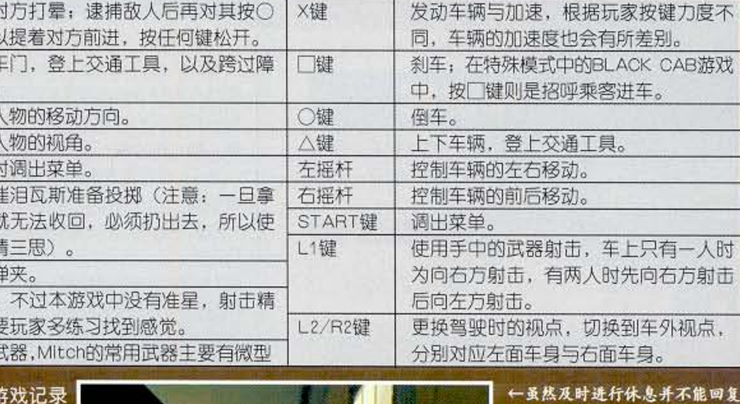
●**BLACK CAB**：玩家驾驶出租车，在指定时间内将客人送到指定地点即可。地图上的黄色原点即为目的地，到达目的地后会在附近看见下一位客人，循环下去即可。和RACE模式一样，也是抢时间的游戏，尽量多抄近道。

●**CHASE**：驾驶警车追击罪犯车辆，不停的撞击对方直到将其撞到起火或是翻车为止。警车非常坚固，完全不必担心自身的损坏程度。撞击敌车时的要诀在于一旦撵上对方不要死撞不放，因为这样一旦你方向有所偏差对方就很容易逃脱；连续撞击几下之后稍微暂停一小会，对方车辆得重新发动，我们再马上加速就又能连续撞击，如此反复，很快就能完成任务。

●**FREE ROAMING**：完全的自由模式，类似于GTA。在该模式下没有任务目标，也几乎没有任何游戏限制，玩家自己随意即可。操作方式也和GTA一摸一样，玩过GTA的朋友马上就能上手；不过和GTA不同的是，本作中玩家扮演的是一名特警，完全不必担心犯罪后会得警星被警察追捕，所以可以更加的无法无天……

游戏经验与心得

●**记录存储**：本作的记录存储方式比较独特。玩家需要在剧情模式下至少打通一章之后，在菜单中选择OPTIONS选项中的PROFILE MENU，再选择SAVE PROFILE才能将游戏记录存上。千万不要以为在游戏中可以RESTART、在主菜单中可以选择游戏章节就已经是存上了，这是北斗4个小时心血白费后的惨痛教训……另外，读取记录也是按这个步骤进行。



←虽然及时进行休息并不能回复角色的体力，但能保证角色的移动和射击等动作不会变形。

↓突然遭遇数名敌人时一定要冷静，射击时尽量压低枪口，基本上就能不费血解决战斗。

●**体力设定**：游戏中角色的体力都没有数值显示，玩家只能根据角色身上的受伤状况来判断残余体力(角色每次受伤身上就会增加血迹，动作也会有很大的变形)。一旦受伤，最好尽快找个相对安全的地方，比如说站着靠墙或是蹲到掩体后面不要行动，这样就能回复一点点体力；不过此举最重要的意义在于可以及时让主角得到充分休息，不会最后因为伤势过重而行动大幅迟缓甚至没走两步就气喘呼呼。注意：游戏中没有任何体力回复道具以及回复点。



●**射击与瞄准**：由于角色在射击时没有准星，而且视角也存在一定的不合理，因此玩家瞄准会存在一定的难度。建议找面白墙从各种距离进行射击，然后仔细观察弹道，方便以后射击时找到感觉。另外，平常行走时尽量将枪口端平，射击时的节奏掌握也非常重要，"闪出、射击、击毙一名敌人、退回"，这一套路在游戏中非常实用。提示：多利用汽油桶的强力爆炸效果，可以大范围杀伤敌人。

●**徒手攻击与逮捕敌人**：游戏中有不少任务是不能击毙对方而是要用"生擒"的。这些情况下，"翻滚、徒手攻击、制服敌人"这一套路就很实用了；其中，翻滚时方向与距离的把握也很重要，操作好的话可以不费一滴血生擒一揉罪犯。注意：有个别强力敌人无法直接逮捕，需要先用枪托来俩下（靠近按□键）。



●**车辆行驶注意**：由于英国的交通法规规定的是汽车靠左行驶以及司机座位在右，所以很多玩家在游戏中开车时可能一开始会很别扭，多熟悉即可。另外，不像GTA，游戏中的路灯、树木以及栏杆等物品都无法破坏，一旦撞上就只能倒车了。提示：一直顶住别的车辆行驶的话，手柄会剧烈振动，可以锻炼玩家抓握能力。

●**与队友的配合**：作为一名特警，玩家要面对的是数目众多且武装到牙齿的犯罪分子，一人独闯龙潭虎穴的做法等同于自寻死路。所以一定要注意与NPC队友的合作，从站位到相互之间的掩护，他们往往会给你提供意料之外的巨大帮助。

□文责/北斗



RATCHET & CLANK UP YOUR ARSENAL



《拉切特与克拉克·增强火力》已经是该系列的第三部作品了。本作的优良品质将会大大超越前作，带给玩家无比的爽快感受！

PS2 动作冒险	本刊译名：拉切特与克拉克·增强火力			
	SCEA	2004.11.2	39.99美元	600K
	DVD-ROM	美版	1-4人	全年龄

基本操作讲解

关于这款游戏的操作方式，简单中包含了丰富的技巧，复杂却又不难上手。但同时又要求玩家熟练这些基本操作，因为这款游戏给人的感觉十分流畅，如果不熟练那么爽快感也将大打折扣！另外，本作分为单人任务模式和多人游戏模式。在这两种不同的模式中，操作是有一些不同的，以下我们就分别向大家介绍在不同模式下的两种操作方式。

单人任务模式	
十字键/L3	十字键、L3为控制角色移动。这里要说的是，本作是没有活动边界限制的，也就是说如果朝着悬崖冲过去的话是会掉下去的。所以大家要注意不要走过头了。
三角键	三角键是更换武器、触发机关、乘坐交通工具等。更换武器时，单点一下三角键是使用下一个武器，如果按住不放的话就可以用十字键或L3来选择武器。触发机关就不用多说了，主要是买东西时会用到。至于乘坐交通工具，当你接近飞机或汽车时画面会出现提示，按下三角键就可以乘坐，再按一下就出来了。
□键	方块键是短兵器攻击。初期玩家的武器就是一把扳手，威力较弱。
○键	圆圈键为枪械武器攻击。如果玩家一开始用短兵器，那么第一下按圆圈键是拿出枪械，再按才是开枪。
×键	叉键为跳跃，R1为下蹲，同时这两个键配合还有其他动作。首先说叉键，双击是二段跳，按住不放可以利用背部的螺旋桨进行滑行。而R1的下蹲可以固定自己的身位，从而玩家可以操纵主角向四面八方射击。如果先按住R1再按叉键就可以原地飞起一段距离；在走的过程中同时按这两个键就可以作远距离跳跃。
R3键	R3键是旋转视角。但是它并不是用来固定视角，只是方便玩家观察周围情况，一旦主角移动位置，画面就会恢复为默认视角。
L1	L1快速按下会切换到面对方向，按住则是进入瞄准画面。这时用R3键可以控制准星。
L2/R2	L2、R2都是固定角色面对的方向。
START	START是暂停并开启设置选项菜单。
SELECT	SELECT是查找地图。

多人游戏模式

- ●L3和十字键只是控制角色的位置移动，R3才是控制方向，以及瞄准。
- ●叉键的滑行功能在此模式中被取消了，只能跳跃。
- ●R1键变为射击，L1成了下蹲。其余的没有变化。

游戏系统介绍

●金钱 本作中，当你击败一个敌人时，会有许多螺丝帽等零件从敌人身上掉落，这就是“钱”。在游戏场景中的箱子里、一些机械装置还有桥两边的灯里都有。玩家应该尽量多去尝试破坏画面中的物品，因为在初期购买武器是非常重要的。

●武器 主角拥有两种武器，一种是短兵器，一种是枪械武器。短兵器主要是对付一些没什么威胁的小杂兵，要想应付厉害的敌方角色就要靠拥有远程攻击能力并且威力较大的枪械武器了。枪械武器的获取有两种渠道，一是随机捡到，另外是从商店购买。

●弹药 游戏画面中带有“G”标志的箱子里就是弹药，但是并不是一个箱子就可以补充所有的武器，箱子里的弹药只能随机补充一种武器，如果你的某种武器子弹是满的，而箱子中的子弹恰好只能补充这一种武器的话，那就只能眼看着弹药搁在地上了。同时在路边的“商店”里也可以购买子弹。



↑商店的数量并不多，要珍惜利用啊。

↓补充体力的箱子一次只能补充少量而已。

●生命值 本作存在升级系统，最初的生命值只有10，级别越高生命值自然就越多。游戏场景中，包含许多飞舞亮点的圆球就是补充生命值的东西。

●箱子 游戏中有三种不同颜色的箱子，分别有不同的作用。绿色箱子：一定时间内得到的零件数翻倍。黄色箱子(有火焰图案)：变为暴走状态，此状态下攻击力翻倍，并且不受普通伤害，但只能使用短兵器。红色箱子(有三角图案)：不要碰！是炸弹！

●商店 虽说是商店，可是并不是有房屋的那种正规商店，就像《恐龙危机2》中在墙上的电脑商店一样，本作是在路旁，靠近时，原本空空的台子上会出现一个球，这时按三角键就能进入商店了。

●记录 本作是不能随时记录的，要到了固定的地点由电脑自动记录，玩家基本不用管。如果半路Game Over，游戏会从上一个记录地点开始游戏。

●多人游戏模式 这款游戏除了单人进行的故事模式之外，还支持网络对战以及同机最多4人对战。在多人模式中有三种任务模式可以选择。分别是：攻占要塞、夺标模式和对战生存模式。攻占要塞就是要攻下敌人的一个据点，沿途设满了障碍，还有很多敌兵，途中还不乏解谜的要素，最终攻占据点即告成功。夺标模式是要占领一个个的小据点，看哪一个人占得多就算获胜。对战生存模式就是互相攻击，地图上有各种武器及交通工具，是非常刺激的玩家之间的较量。在这三种模式里玩家可以随意挑选地图，并且可以互相分组以及选择武器，总之功能很丰富。

游戏心得

《拉切特与克拉克》是一款风格轻松的动作游戏，但并不代表难度就很低。相反，如果不考虑周全的话想要通关是很不容易的。在初期，游戏非常简单，就是为了让大家熟悉操作，因此玩家最好趁机把系统了解清楚。而且这时的敌人基本是不会主动攻击主角的，正好可以练习一下远距离瞄准。这款游戏会有一些路线分支，记得多查看地图，最好不要错过可以走的地方，因为那里往往有许多钱可以拿。而最重要的就是购买武器，因为武器的子弹都有限，所以武器数量多也能保证攻击的次数，同时各种武器都有自己的优点，灵活运用将会使通关更加地简便。另外，由于游戏的场景比较复杂，最好多查看一下周围的情况，不要盲目前进，因为稍不注意就有可能会误入机关。还有，从高处下落的时候要看清着陆点，甚至还有一些地方并不是让你跳的，周围会有别的设施帮助你越过障碍，如果硬是跳的话那就只能从头再来了。至于BOSS战，虽然每一个家伙都气势汹汹，但其实规律性极强，玩家一定要仔细观察，抓住弱点然后以智取胜！总之，这是一款需要费些脑筋的动作游戏，难度不是很变态，但需要玩家灵活运用武器，找到对付每个敌人的诀窍。



↑游戏中的武器十分丰富，图中是第一个任务中得到的全部武器，而总数则有20种！

□文责/小沛



NEW RELEASE 最新作游戏情报

two' 12.1 ~ 12.16 WEEKS

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，“最新作游戏情报”将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。



动物管理员

官方原名：ZOO KEEPER

动作益智	DS	SUCCESS	2004.12.2	3990日元
	ROM卡带	日版	1~2人	全年龄

可爱动物！可爱玩法！可爱游戏！

曾经出现在许多平台上的这款超经典小游戏“动物管理员”也要登陆DS了。游戏的剧情十分简单，一座动物园中的动物因为不堪忍受园长的对待而纷纷出逃，造成了混乱。作为一名园内管理员，玩家就是要去把逃跑的动物追回来。





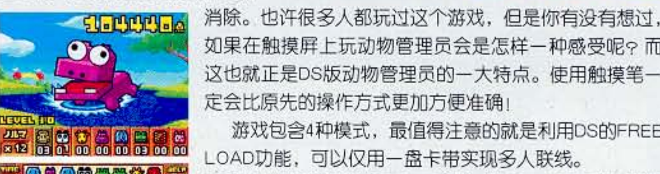




游戏的玩法十分轻松简单。玩家只要点选横竖3个或3个以上相同动物头像就可以将它们消除。也许很多人都玩过这个游戏，但是你有没有想过，如果在触摸屏上玩动物管理员会是怎样一种感受呢？而这也就正是DS版动物管理员的一大特点。使用触摸笔一定会比原先的操作方式更加方便准确！

游戏包含4种模式，最值得注意的就是利用DS的FREE LOAD功能，可以仅用一盘卡带实现多人联线。

喜欢轻松类型游戏的玩家不要错过这部DS版的动物管理员，该游戏发售日为12月2日。



←游戏规则十分简单，无论是谁都能轻松上手。



CAPCOM格斗大乱斗

官方原名：CAPCOM FIGHTING JAM

对战格斗	PS2	CAPCOM	2004.12.2	6980日元
	DVD-ROM	日版	1~2人	全年龄

注目！集结众多格斗家的盛宴！

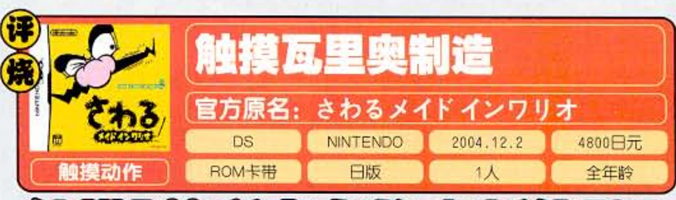
由CAPCOM开发的最新格斗游戏CAPCOM FIGHTING JAM即将于12月2日与广大玩家见面。这是一款集中了CAPCOM旗下众多著名2D格斗家的热闹格斗游戏！游戏采用组队战的模式，玩家可以从众多人物中选择自己拿手的角色参战。看到来自不同作品的熟悉角色在同一个舞台上竞技怎能不叫人热血沸腾？但就这一点来说，称其为格斗盛宴就毫不为过！本作的另一特点在于，游戏中的各个角色分别继承了他们在原本作品中的格斗系统，也就是说，玩家完全能够在这一部CAPCOM FIGHTING JAM中充分体验到众多风格不同的游戏感受！

另外现在在日本店头预定本作的话还能够得到一张名为CAPCOM FIGHTING Jam Master's Disc的特典DVD，光盘里面收录了众多扣连续技、系统研究和人物特点等使用内容影像。真的是实用性与收藏价值的完美结合。



↑两位来自恶魔战士的格斗家同场较量，究竟谁将胜出？迪米特里威风不减啊！

↑艾利克斯猛击！从春丽的服装上看应该是33中的设定。



触摸瓦里奥制造

官方原名：さわるメイド インワリオ

触摸动作	DS	NINTENDO	2004.12.2	4800日元
	ROM卡带	日版	1人	全年龄

触摸！前所未有的全新体验！



↑电软“触摸瓦里奥制造”最速攻略第一回：迅速将钱币装入钱包！待续……

瓦里奥制造首先登陆GBA，凭借极其独特的游戏风格深受各层次玩家喜爱，人气迅速窜升！游戏没有华丽的画面，也没有庞杂的剧情，有的只是数不清的超小游戏，带来的却是无穷的乐趣！

随着任天堂DS掌机的发售，相信瓦里奥制造也将获得巨幅的进化！特别是有了以往掌机所不曾具备的触摸屏设备，瓦里奥制造一定能够再次为玩家带来意想不到的惊奇！从游戏的标题就可以看出，“触摸”将是本作着重突出的重点所在，从已经公布的一些相关情报我们已经可以简单体验到那种与以往所不同的乐趣了。试想，在屏幕上点燃一根火柴，或是吹灭蜡烛、抚摸猫咪等将会是怎样一种感受呢？完全不需要说明书，玩的就是短促的数秒！



12月2日，瓦里奥制造，等着瞧！

金色的卡修贝尔!激斗!最强魔物

烧

PlayStation 2 ? 封面待定

官方原名：金色のガッシュベル!! 激斗!最强の魔物

动作冒险	PS2	BANDAI	2004.12.2	价格未定
	DVD-ROM	日版	1-4人	全年龄

这次带来充满魄力的全3D格斗!



根据同名人气动漫作品改编的动作类游戏“金色的卡修贝尔！！激斗！最强魔物”将于12月2日在PS2主机上发售。游戏形式简单明快，玩家只需控制主人公不断击倒在冒险途中遇到的种种怪兽！这款“金色卡修贝尔”新作的最大看点在于全3D的表现形式，游戏中出现的所有要素，包括主人公、敌人以及环境和建筑物在内，能看的一切都由多边形构成。身处全3D的环境之中进行紧张激烈的战斗，那种特殊的感觉是难以用言语形容的！BANDAI制作了多款根据动漫改编的游戏，在这方面积累的经验也越来越多。在这款金色的卡修贝尔！！激斗！最强魔物中，我们能通过那绚丽的画面表现，充分感受完全忠实于原作的独特风貌，加上游戏搭载的多人游戏功能，更使游戏乐趣倍增！

BANDAI倾力打造,完全原作风貌!!

原作故事背景介绍：生活在世界上的所有人类都是为竞争魔界统治者宝座而进行比赛的魔界之子的工具。魔界之子的目的就是毁灭除自己拥有之外的一切魔法书，最终的胜利者就将成为魔界之王。为了达到各自的目的，他们利用了人类贪婪无止境的欲望。主人公清麿和卡修却是例外，他们正是为了消除这些邪恶的欲望而不停战斗着。



↑极具魄力的战斗。

超级马里奥64DS

评 烧



官方原名：スーパーマリオ64DS

动作冒险	DS	NINTENDO	2004.12.2	4800日元
	ROM卡带	日版	1-4人	全年龄

超级水管工携众人为DS助阵!

任天堂的最新掌机DS发售在即，作为任氏形象代表的著名管道工人马里奥又怎能不在DS上出现呢？超级马里奥64DS将作为首批DS软件随主机一同发售！



经典大战再次上演

尽管游戏名称中包含有“64”的字样，然而这并不简单只是一款移植类作品。本作以96年发售的N64版马里奥为基础，在其中添加了许多全新的追加要素，其中许多充满新意的MINI游戏以及多人游戏模式都是以前版本中所没有的。更值得注意的是，除马里奥以外，路易、瓦里奥等兄弟角色也一并出场！这种种新要素，使得这款超级马里奥64DS拥有了完全超越从前一代作品的超高素质！



↑期待马里奥在双屏上的演出！！

游戏活用了DS独特的上下双屏幕，借助任天堂公司的制作实力，一定能让玩家获得从前绝对不曾有过的独特游戏感受！特别是DS下方的触摸屏，究竟在游戏中会有怎样的表现呢？真是让人对这款游戏充满了好奇与期待。

无论如何，这款超级马里奥64DS绝对是随新主机购买的首选作品！记住它的发售日，同样也是新一代任天堂掌机的发售日期：12月2日。

德比制作4 创造德比赛马!

评 烧



官方原名：ダビつく4ダービー馬をつくろう!

模拟育成	PS2	SEGA	2004.12.2	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

在德比制作4中创造名马传说!

德比赛马系列的最新作，注重经典马匹资料的收集，加上配有实况录音的精美赛马画面，以及众多全新加入的要素使得这款游戏绝对无愧于“进化”二字。

新作中，众多历史上及近期有名的赛马资料都被详细的收录，简直就可以说是一部赛马知识百科全书。除马匹外，场地数量及种类与前作相比也增加了许多。可供选择的有城市、海边、山村等。玩家可以根据自己的喜好在不同地场地上与对手进行比赛。说到对手，在本作中，电脑的AI得到了巨幅的提升，他们每个人都有着自己鲜明的特色，并且在游戏过程中还会发生很多相关的事件。另外，在马的训练系统方面也做了一定的合理调整，利用这一系统，玩家就可以更好地按照自己的意志去培养一匹优秀的、真正属于个人的赛马！





←将本游戏称作为一部“赛马百科全书”也毫不为过。

马儿你快些跑啊,快些跑!



彩京射击精选集Vol.2

评 烧

PlayStation 2 ? 封面待定

官方原名：彩京シューティングコレクションVOL.2

射击游戏	PS2	TAITO	2004.12.2	6090日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	12岁以上

经典射击游戏,合二为一大复活!

彩京，这个早已为广大玩家所熟知的厂商，曾经为我们带来过许许多多经典优秀的飞行射击游戏。战国ACE与战国之刃是其中较为有特点的作品。区别于194X系列中的飞机，在这两部游戏中出现的是众多具有鲜明特色的人物。即将于12月2日推出的这款彩京射击精选集Vol.2“战国ACE&战国之刃”，一定能让广大射击游戏爱好者重温当年那难忘的感动！



战国ACE 邪恶集团“神罗教”为了私己之利意图复活邪神！他们绑架了月姬公主。为了救出月姬并挫败神罗教的邪恶计划，6名王牌战士踏上了征程！本作共有21关，可进行双人游戏，保证能让玩家过瘾！



←战国ACE，绝对经典的射击游戏，相信许多人都对它的记忆犹新。无论是细致描绘的场景还是角色，都充满了浓厚的东方风格！

战国之刃 邪恶的魔王吸食少女灵魂，如果最终布津姬也落于他手的话，那么邪恶的生命体就将完成，从此世界将陷入无尽的黑暗。得知可怕事实后的布津姬使用飞苍石找到了5名勇者，击败魔王的人物最终落在他们的肩上。



愿为你而死

官方原名：きみのためなら死ねる

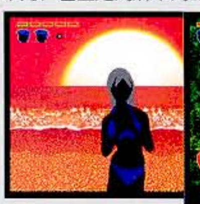
触摸动作			
DS	SEGA	2004.12.2	5040日元
ROM卡带	日版	1人	全年龄

SEGA展现全新动作游戏理念！

SEGA为任天堂全新掌机DS全力打造的锐意新作！游戏充分利用了DS独有的触摸屏，处处体现了SEGA独具风格的游戏创作理念，再次向世人展现了其深厚的功力。游戏的操作十分有趣，除了触摸屏以外，DS的语音识别功能也被充分地加以利用。作品中玩家会遇到各种各样的事件，如何将它们一一解决可是很讲究的哦！目前已知的动作包括：抓取、击打、吹气、扇动、拍打等。其中大多数动作都是在传统动作游戏中见所未见，甚至是闻所未闻的。



故事情节方面，游戏从一个相当独特的角度出发，为玩家诠释一个爱情故事。男女主人公在大街上偶遇，紧接着发生了一系列不可思议的事情。整体看来剧情跌宕起伏，很具有吸引力！





←游戏合理地利用了DS的双屏带给我们的视觉感受也是以往所没有过的。

这款愿为你而死可以说是SEGA游戏制作实力与任天堂独具游戏理念的完美结合，它让我们看到了一个全新的动作游戏形态！本作将于12月2日随DS掌机一同发售。喜爱追求新鲜感受的玩家不妨一试。

指环王 第三纪

封面待定

官方原名：The Lord of the Rings The Third Age

角色扮演			
PS2	EA	2004.12.8	1490台币
DVD-ROM	中国台湾版	1-2人	13岁以上

RPG类型的指环王新作蓄势待发！

与已经发售的其他指环王游戏相比，本作最大的特点在于其是一款标准的RPG作品。游戏依托原著电影，在情节上与三部曲相扣。玩家可选择扮演光明或黑暗势力中的一方，展开各自不同却有相互影响的冒险。电影原著中的很多景点画面和情节都得以再现，阿拉贡、甘达夫等众多大家熟悉的角色也将一一登场。系统方面，战斗采用典型的回合制系统，玩家需要考虑如何搭配出战队员，以求取得最强攻击效果。人物升级系统方面，采用了相对自由的配点方式，玩家可以根据各位人物职业类型的不同，合理地将升级点数分配给5种属性。在关注众主要角色升级的同时，我们也可以对我方村民进行养成，玩家可以强化他们的武器，并对其战斗方式、各种属性进行调整。









电车GO 旅情篇 TAITO BEST

封面待定

官方原名：电车でGO！旅情编 TAITO BEST

驾驶模拟			
PS2	TAITO	2004.12.2	3150日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

体验驾驶电车的快乐感受！



↑“电车”系列出过许多作品，每一部都深受FANS的喜爱，真是人气十足。

TAITO出品的“电车GO”系列是FANS向十分明显的游戏作品。如今这一家族又将增加一名新成员，“电车GO 旅情篇 TAITO BEST版”即将于12月2日发售。

本作在继承了电车GO系列传统特征的同时，也加入了一些新的要素。如除铁路之外，还会出现与公路交叉的岔路口等，这些都是以往作品中所没有出现过的。玩家需要十分注意在这里来往的汽车与行人，相信在实际玩的时候，感觉会与以往有所不同。

新作并非单纯移植同名街机版作品，为了带给广大FANS更多的乐趣，游戏中还有不少家用机版所特有的内容或原创模式。家用机版的电车GO 旅情篇在很多细节的地方作出了调整，使得游戏变得更加体贴更加合理。如空气制动、开关门操作、手动播放列车广播等，正是这些细小地方的变化，让整个作品的乐趣倍增！

12月2日推出的是该作的TAITO BEST版，因此售价相对比较便宜，这对于喜欢“电车GO”系列的玩家来说，不能不算是一件好事。



研修医 天堂独太

官方原名：研修医 天堂独太

医院冒险			
DS	SPIKE	2004.12.2	5040日元
ROM卡带	日版	1人	全年龄

医院冒险游戏！我也能行医济世！？



的确，这样以医院为题材的游戏并不多见，而在这款由SPIKE制作的“研修医 天堂独太”中，玩家将能够体会到作为一名医师所要经历的种种。这一切都要归功于任天堂为DS精心配置的各种功能。我们的目的和现实生活中的一样，要通过自己的医术解救各个被疾病困扰的患者。除了学习各种医学方面的知识以外，玩家所要面临的最大挑战同时也是本款游戏最出彩之处就是在DS的触摸屏上诊治患者病况甚至是亲自主刀，实施手术了。

建议玩家一定要抱着一颗充满救死扶伤精神，对患者充分负责的心去玩这款游戏。因为如果能够这样，我们或许可以体会到游戏之外的一些什么。游戏将于12月2日随DS主机首发。





←这就是我们的主人公——实习医师天堂独太。他将与玩家一同面对今后遇到的种种困难。



太鼓达人 GO! GO! 五代目

官方原名：太鼓の达人ゴー！ゴー！五代目

音乐模拟	PS2	NAMCO	2004.12.9	4725日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

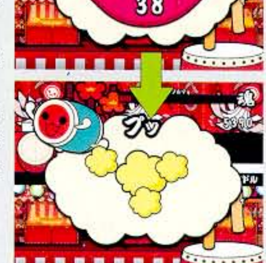
太鼓达人五代目新登场！

NAMCO推出的太鼓达人系列是最适合全家人一同享受的游戏了！游戏依靠简单的操作和无穷的乐趣，打动了许多人。如今，PS2版本的系列最新作"太鼓达人 GO！GO！五代目"即将来到大家身边，游戏将于12月9日发售，相信那一天又将成为给无数家庭带去欢乐的日子！



新作最突出也是最吸引人的地方就在于，竟然收录了多达40首以上的曲目！没错！是40首以上哦！其中包括了流行音乐、动漫歌曲、童谣、古曲等许多风格，绝对能满足家里面每一位成员的爱好！不论是老爷爷还是小朋友都能找到自己喜欢的歌曲。而游戏的操作也是和从前一样简单，只需要根据屏幕上出现的不同颜色的音符分别击打鼓面或鼓缘即可。

作为一款新作，全新加入的要素自然必不可少。除了原先已有的"咚"、"呛"、"大气球"等音符之外，还特别增加了非常可爱的"芋头音符"。此外还有众多风格幽默形式轻松的MINI游戏，而前作中备受好评的"太鼓合战"模式也同样得到保留。



无论从哪方面看，这款太鼓达人 GO！GO！五代目都是一家人共享游戏乐趣的不二选择！

洛克人EXE5 布鲁斯之队

攻 研 评

官方原名：ロックマンエグゼ5チームオブブルース

角色扮演	GBA	任天堂	2004.12.9	4990日元
	卡带	日版	1人	全年龄

讲求团队作战！解放互联网！

GBA版洛克人EXE新作"洛克人EXE 布鲁斯之队"即将于12月9日率先发售。其另一兄弟版本"洛克人EXE 卡奈尔队"将在稍后的明年2月24日面世。

在最新作"布鲁斯队"中着重强调的一个要素就是"TEAM BATTLE"，即组队作战。随着游戏的不断进行，玩家能够吸收越来越多的机兵成为自己的伙伴。他们的加入，将大大有利于战斗的进行。战斗方面，战局也不是一成不变的。玩家需要具备各种不同的情况制定并使用相应的战术。合理地利用地面环境，巧妙地变被动为主动也是相当重要的。

互联网世界中的激斗!!



↑进入战斗之前调查战场情况，可更好地把握战局。

游戏中另一个十分重要的系统就是以"Soul Unison"（灵魂同步）为基础，全新进化后得到的"Chaos Unison"（混沌同步）。所谓混沌同步就是指利用黑暗芯片（Dark Chip），使自己与同伴间的友情及暗之力量产生同步，并获得相应的特殊能力。虽然"混沌同步"十分强大，然而如果使用失败则会让自己遭到更大的伤害。



↑主人公热斗，迎接他的是全新的挑战！

布鲁斯之队版本的游戏将于12月9日发售，洛克人EXE系列的FANS不要错过！

机动战士高达 高达对Z高达



攻 评

官方原名：机动战士ガンダム ガンダムVS.Zガンダム

动作射击	PS2	BANDAI	2004.12.9	7140
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

强调团队作战的集大成之作！

CAPCOM开发、BANDAI发行的"机动战士高达"系列的每一作，无论是在街机还是在家用机都取得很好的成绩。12月9日，系列最新作"高达对Z高达"即将登场。在继承了前几部作品一些经典要素的基础上，这部高达对Z高达也有着原创系统。首先值得注意的是全新的"宇宙世纪模式"。在确定了自己所属阵营之后玩家就将进入激烈的战斗。然而在这个模式中，故事与高达历史是有区别的，情节如何发展，各人物的命运都由玩家一手掌控。驾驶自己的机体，创造全新的宇宙史！除"宇宙世纪模式"之外，游戏中还有其他单人游戏模式以及多人联网游戏模式，内容相当充实！另外，新作在一些细节方面也有调整。如全新强化后的"觉醒系统"中加入了复活的要素。机体在击毁后，不会像以前那样立即消失。依照驾驶员能力的不同，毁坏的机体将会有一定几率"重生"。不知这是否是NEWTYPE驾驶员独有的能力呢？

从目前的消息来看，ZZ高达也将参战！真是希望早一点拿到游戏，看看ZZ高达在游戏机上是否也能发动原作中那样豪爽的进攻！

索尼克百万收藏集＋



封面待定

官方原名：ソニック メガコレクション＋

动作过关	PS2	SEGA	2004.12.9	5040日元
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄

超高速的蓝色刺猬奔袭而来！

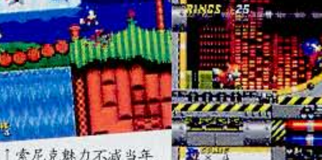
即将在12月9日发售的索尼克百万收藏集PLUS竟然是一个内容繁多的大家伙！其中收录了7款MEGA DRIVE版以及6款GAME GEAR版在内，总计13款的索尼克游戏！如果当年你错过了这只蓝色刺猬的精彩表演，那么现在你又有机会感受与当年无异的冲击了！

除了包含了已为大家所熟知的一些游戏外，就连像仅仅在欧美市场上发售的"Dr.Robotnik's Mean Bean Machine"及索尼克弹珠台这样的冷门作品也有收录。

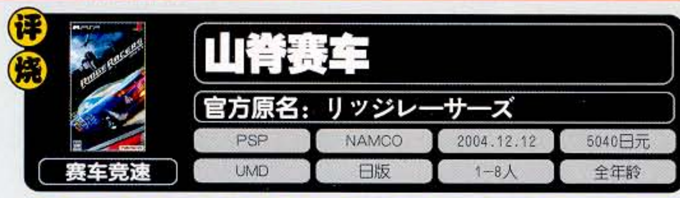
除此，光盘内独有的极秘影像、插画及漫画等素材，绝对能让每一位索尼克的FANS大呼过瘾。

经典复活，怎容错过!!



↑索尼克魅力不减当年。



山脊赛车

官方原名：リッジレーサーズ

PSP	NAMCO	2004.12.12	5040日元
UMD	日版	1-8人	全年龄

赛车竞速

NAMCO昔日王牌重现PSP!

提起NAMCO的“山脊赛车”大家一定不会感到陌生，系列的第一部作品于1993年登陆街机平台，凭借在当时最先进的3D贴图技术一举取得成功。之后的一年，PS版山脊赛车推出，标志着一个辉煌时代的开始。PS主机上的几款山脊作品都有着相当优异的表现，与GT齐名，成为顶尖赛车游戏的代表作。然而在进入PS2次时代之后，山脊系列呈现出下滑的趋势。山脊5以及山脊进化都让喜欢这个系列的玩家感到一丝失望。




↑本作的图像表现远远凌驾于PS版之上，绝对达到赏心悦目的程度。



谁也不愿意看到一个经典系列就此没落，如今，全新进化的山脊赛车即将借SONY全新游戏硬件PSP再次向世人展示其无法被代替的魅力。新作回归了系列的原点，追求单纯爽快的驾驶感受。作品中收录24条赛道，其中有不少是PS版中的复刻版，FANS们一定会感到十分亲切。深受大家喜爱的虚拟偶像永濑丽子同样将在新作中登场，运用最新电脑绘图技术重新描绘的永濑究竟是什么样呢？真想早点看到啊！除单人游戏模式之外，游戏同样具备多人联线对战功能，最多支持8人游戏。本作将随PSP主机一同于12月12日发售。



评
烧

合金装备 迷幻剂

封面待定

官方原名：メタルギアアシッド

PSP	KONAMI	2004.12.16	5040日元
UMD	日版	1人	15岁以上

卡片动作

合金装备大变身！卡片游戏！？

KONAMI王牌制作人小岛秀夫的得意之作“合金装备”，全世界不知多少人为之倾倒。SONY即将在年底推出自己的全新掌机PLAYSTATION PORTABLE，全世界又有多少人为之震撼。两个备受关注的事物彼此结合，会产生怎样的效果呢？2004年12月12日，“合金装备 迷幻剂”随PSP主机一同发售！



↑PSP上也出现了“万人迷”SNAKE的身影。

“合金装备 迷幻剂”摒弃了系列一贯采用的动作游戏路线，采用全新卡片游戏系统，让世人看到了一款全新定义的METAL GEAR。新作中包含系列众多著名角色，传奇特工SNAKE在掌机平台将有怎样的表现？等待他的会是怎样一个故事？一切只有等到游戏发售那天才会明朗。小岛以自己的游戏制作理念为依托，将“谍报游戏”的精髓完全融入到卡片游戏之中，本作中总共超过200种以上的各式卡片以及游戏本身独特的玩法等等众多要素，无不传达给玩家一种前所未有的感受。新作与以往作品相比，更加突出了对玩家洞察能力的考验。




↑是敌？是友？神秘女性究竟是谁？12月12日，一切水落石出。




装甲核心 方程式前线

官方原名：アーマード コア フォーミュラフロント

PSP	FROMSOFTWARE	2004.12.12	5040日元
UMD	日版	1-2人	全年龄

模拟射击

蜕变！装甲核心全新亮相PSP!

FROMSOFTWARE制作的著名机器人题材驾驶模拟游戏“装甲核心”也即将出现在PSP上。与系列之前作品有所不同的是，PSP版本的装甲核心并非是一款以射击为主的动作游戏，而是一款强调思考、战术制定的模拟类游戏。在戏中，玩家所要做的就是组装一台机甲，并为它制定最合适的战斗方针，面对一个又一个的激烈挑战。





←独自矗立的机甲显得那么孤傲。

↓一游戏形式虽变，但风格依然如旧。

游戏在图像、音效等方面的表现堪称一流，甚至是拥有着并不输给PS2版装甲核心的超高素质。通过这款游戏，我们可以再一次感受到PSP作为一部掌机而拥有的超强实力。

评

恶魔战士 混沌之塔

官方原名：VAMPIRE CHRONICLE THE CHAOS TOWER

PSP	2004.12.12	2004.12.12	5040日元
UMD	日版	1-2人	15岁以上

对战格斗

众魔齐聚一堂，PSP上大战再起！

来自于CAPCOM公司的经典2D格斗游戏恶魔战士即将在PSP上复活！系列以往作品依靠细腻的画面和独特的格斗感受获得不少玩家的支持。如今即将发售的新作，集合了来自于恶魔战士系列前5部作品中的所有角色，并且吸收了各代游戏系统的精华，不论是在画面还是系统方面都会让广大玩家感到眼前一亮。游戏中的模式也很丰富，除了街机模式、故事模式等之外，全新TOWER模式的加入将使得这个作品更加出彩。从目前已经掌握的消息来看，这款PSP版的恶魔战士表现相当出色！可以说是一款以往经验与全新尝试一同缔造的产物，因此让人充满了期待！





↑作为PSP上首款对战格斗游戏，有着极高的素质，的确值得我们期待。

游戏采用1对1的淘汰制比赛形式，胜利的一方进入下一轮。打倒不同的敌人之后，比赛规则也会发生相应的改变。究竟能够在比赛中走多远就要看你自己的实力了。玩家可以从恶魔战士历代作品的不同系统中选择使用自己拿手的一种，对于初学者，还有特别的简易超必杀发动系统。游戏将于12月2日随PSP主机一同发售。







继承街机版素质后的完全进化！

来自SEGA的OutRun最早于1986年面世，并迅速凭借自身独特的风格征服了无数玩家。除了美妙的画面、充满动感的音乐，其他游戏中所没有过的各国风情以及香车美女的华美组合，牢牢地吸引了众人的眼球。如今，这一传奇般的赛车游戏即将借助XBOX强大机能，以完全进化后的崭新形态再次来到玩家面前！时隔10年，如今的OutRun2究竟是什么样子呢？


↑游戏的图像表现异常优秀，即使与街机版相比也是不逊色。这全仰仗XBOX强悍的硬件机能！

即将发售的XBOX版OutRun2完全移植自街机版，并加入了许多家用机版独有的全新任务模式及众多隐藏要素。而最让人激动的还在于，它完全支持XBOX LIVE功能，如此一来，玩家将可以利用网络与来自世界各地的朋友一起飚车，那种刺激的感受将完全超越SINGLE RACE！



↑超高速度状态下的的甩尾让人血脉喷张！



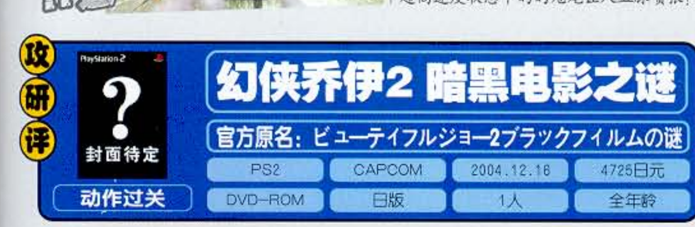
铮铮铁甲！真正男子汉的游戏！

1996年，GAME ARTS公司在SEGA SATURN主机上推出了武装雄狮的初代作品。游戏中用全3D的表现方式营造出一个近乎真实的近未来战场。玩家驾驶机甲投入激烈的战斗。第一人称视点所带来的冲击即使是在将近十年以后的今天仍然记忆犹新。此后，该系列还陆续推出过SS版本以及PS2版本等后续作品。



如今，喜爱武装雄狮的玩家又有理由兴奋了。因为，XBOX版的系列最新作即将在12月16日发售，战争迫在眉睫！毫无疑问，借助XBOX主机无人能出其右的超强硬件机能，最新版的武装雄狮在画面、音效等方面将达到前所未有的一个高度。从目前公布的图片来看，的确没有辜负FANS们的期待。游戏中出现的各种机体均经过开发小组严格的调整与配置，种类也比以前有所增加。此外，在操作方面，新作继承了系列以往一贯的硬派风格，突出玩家自身操作水平的重要性。即使是那些对手感有着苛刻要求的核心FAN也一定能够满意。在游戏模式方面制作公司也下了很大功夫，除保留了单人游戏模式之外，本作还支持XBOX LIVE功能，进行最多人团队作战。

↓战斗充满压迫感！战斗的驾驶舱视点再度出现！



正义青年携女友再度登上银幕！

绚丽图像表现、细致丰富的动作、绝不打折扣的难度，这是幻侠乔伊传达给每一位玩家的最直接感受！如今，吵吵闹闹的正义小子乔伊已经归来，他将带领自己的女友希尔维亚，再度挑战隐藏在电影世界背后的暗黑势力。

新作中玩家除可以控制乔伊以外，更可操纵其女朋友希尔维亚。不同于乔伊，这位女性角色以手枪作为武器进行攻击，同时她还具备一项乔伊所没有的特殊能力“REPLAY”，利用这一功能进行回放可以实现打击敌人三次的强力效果！当然，如果此时受到攻击，损伤也是原先的三倍。果然充满全新的挑战！


↑勇闯电影世界的搞怪英雄不再孤单，看这一对 游戏世界的“变身侠侣”！

另外，新作中还会出现许多前作中没有的场景，其中包括森林、雪山、废墟及太空等，而出场敌人种类也爆增至40余种。怎么样，做好准备去接受这种种挑战了么？有信心渡过重重难关么？

本作的发售日期为12月16日，喜爱乔伊的玩家一定不要错过！



NAMCO为你解读又一个传说！

NAMCO王牌RPG系列作品“传说”系列最新作“复活传说”即将于12月16日发售。与系列以往历代作品相比，这部以“复活”作为标题关键词的全新作品具有怎样的特色呢？

情节方面，描写了发生在两个不同“人族”间的波折故事。两个不同的“人族”？没错，这样的设定果然很吸引人。而具体到“复活”一词的含义，恐怕只有留给各位玩家自己去慢慢体味了。在系统方面，系列一贯出彩的众要素都得以保留，除了传统的“屏幕聊天”以及“SKIT”系统之外，还加入了语音及人物CG动画，这样一来让作品显得更加饱满。




↑画面似曾相识，然而故事却是全新的！实在是让人充满期待的一作！

战斗方面，继续沿用LMB（Line-Linear Motion Battle）系统，不过与以往不同的是，这一次是3LINE，也就是说，战斗中画面是分为3层的。如此的设定大大提高了游戏过程中的战略性。而战斗画面依然采用唯美的2D表现手法，配合人物发动技能还会出现华丽精彩的动画。想来NAMCO对于这方面的制作已经是驾轻就熟，绝对不会让FANS们失望的。



眼中为何流露着哀伤…

在娱乐中掠夺

游戏厂商的拜金法则

钱包的厚度一般总是与购买的欲望和行为成反比的，当然也有例外，比如当我们用百元大钞买瓜子的时候，但面对那些华丽的游戏软件可没有这么便宜的事。消费其实是一种投资，一种对产品商家的投资，所以作为卖方，厂商当然是希望从大众的口袋里掏走更多的money。于是各种变幻着形式和花样的吸引购买的手段就应运而生，玩家们在民间层面上通俗地称之为“骗钱”。当然这里的骗并不完全是本意：有的游戏不好玩，但也有很多不错的。我们在下面并不想论及多少游戏的品质，只是要明白，游戏从本质上讲就不是生活的必需资料，而商家更是在很多时候诱导我们“不必要性地”购买更多，从这个角度来看，说成“骗”，在戏谑之外还是有几分道理的。那么大体来总结一下、归纳一下，看看我们是否能主导自己的娱乐。

属于很多人的限定

目的只有一个，手段却数不胜数。所谓“限定特典”是一种流行，是一个主流。如果有一天我钱多到可以撒欢儿地去烧游戏的话，我想十个里面起码有八个是限定版。当这种消费成为默认的时尚，我们也不知道到底是谁在引领谁。

所谓限定版游戏，限量发售，价格高昂，比想买就能买得到的那种普通货贵重很多，有一种高不可攀的架势。曾几何时，限定版几乎就是“大作”、“神作”的代名词，没有几分斤两的游戏是不敢贸然出手的。只有那种拥有无数狂热fans，并且具有相当影响力的游戏才会出限定。而限定版游戏也都有着其限定的价值，或经典到需要收藏，或具有极高的纪念意义。但不知不觉间，这种类型已经不再如过去那样高贵而罕见，慢慢变得充斥于我们的身边，各种类型的游戏都开始不厌其烦地推出限定版、珍藏版、初回珍藏限定版等等。为什么厂商们现在都对限定版游戏如此看好，归根结底不外乎一点：其华丽的外表之下隐藏着的暴利！既然是特别版本，那么就一定要与普通版有所区别：要么是原声CD，要么是画集，后来更是流行起了送模型、抱枕之类的大件。赠品都是一流的，能让所有fans大流口水；但世界上没有免费的午餐，所以嘛，想要限定版？当然是宰你没商量。

一般来说，限定版敛钱法的主要方式有三种。

大作压顶型，靠游戏本体的人气来带动限定版：那些超级大作一般都会利用自己的人气，将一大堆周边统统扔到一个大盒子里，再给限定版定个天价。虽然限定版送的那些赠品大都比较粗糙且绝对的值超其物，但在这些大作的无边人气之下，玩家们还是对它们趋之若鹜，心甘情愿地花上大把的钞票将那些粗制滥造（当然也有少数精品）的模型、玩具往家里搬。这一类型的游戏一般都是系列游戏，有着较高的品质，并且前几作已经奠定了良好的口碑和相当广泛的爱好者群，即使赠品超烂，价格超贵，只要是这一系列的游戏，再加上“限定”二字，就会有大票的人觉得值，就会有大票的人排着队地掏钱包。用一句老话来形容：皇帝的女儿不愁嫁。

比较鲜明的例子就是《异度传说2·善恶彼岸》了。NAMCO这回可是狠狠地宰了众位玩家一把，限定版比起普通版要贵了一万日元以上，这在限定版的定价中也是很少见的。这一点充分证明了NAMCO对于这款游戏的绝对信心，不过说到赠品的品质可就有点惨不忍睹了，虽说随机附赠的模型、画册浩浩荡荡一大堆，但几部模型全都没有一点质感，看起来都是肉嘟嘟、软趴趴的。尤其是那个站姿的KOS-MOS，一对美丽的红眼睛变得暗淡无光，飘逸的一头长发也成了薄薄的塑料片，美好的身材也被塑造得像头怪兽，更可怜的是手中提着的光枪，我看换成个菜篮子可能还要更加合适。这些粗糙的赠品让人看到之后只有一个想法：骗钱！即使这样，“善恶彼岸”的限定版还是受到了fans狂热的欢迎，谁叫它是“异度”呢……

至于如日中天的“无双”系列，不管是销量还是人气都是居高不下，随便推出一部作品就能赚个盆满钵满，光荣当然不会让这么高的人气白白闲着：《战国无双》附送攻略本、卡片还有真田幸村的模型——东西倒是实实在在，但价格也毫不含糊，整整比普通版多出6000日元，都可以买一款游戏了！而之后的《战国无双·猛将传》也紧跟而上，推出附带本多忠胜模型的限定版，看来光荣要咬定“无双”这棵摇钱树，把限定版进行到底了。

说起超级大作，也许机战系列并不能跻身其中，但机战fans的狂热度却绝不低于“异度”或是“无双”的fans，可谓有过之而无不及。这主要是由于机战的用户群比较固定，绝大部分购买者都是死忠玩家，这一点从机战很少有波动的销售量上就可以看出来。这些死忠玩家对机战都是十分狂热，要打他们钱包的主意，那简直是再简单不过了，一首热血的主题曲，一个声嘶力竭的必杀技就能让他们感动不已，而附带有原声CD和机体模型的限定版对他们的杀伤力简直就可谓无限了！BANPRESTO当然不会放过赚钱的机会，现在机战续作的推出频率越来越高，且只要出一部机战就会推出一款限定版，而机战fans们即使被限定版轰杀得贫困潦倒，也依然会为了多拿一个蹩脚的机器人模型而慷慨解囊，实为最可爱也最可怜的fans。

樱大战系列一直就是限定版的大户，每发售一部“樱战”都会推出其限定版，且赠品种类繁多：从2代的樱色记忆卡、3代的音乐盒/记忆卡二选一、4代的钥匙扣17连发，到“热血青春”中的限定版怀表，真可谓包罗万象，琳琅满目。这种铺天盖地而来的限定版攻势，直把樱FAN们看得眼也花了，心也动了，手也管不住了，钱包也空空如也了。



←剑风的素质算是对得起它的限定版。



↑这是网络上的玩家自己加以合成修改的一张图片，背景取材于《真·女神转生3》，但人偶却是实实在在的原物照片，本来是骑乘在一辆飞行器上的。这个表情实在是只有用“烂到爆”来形容，另外注意一下那些对其“属性”的形容词，颇具意味。

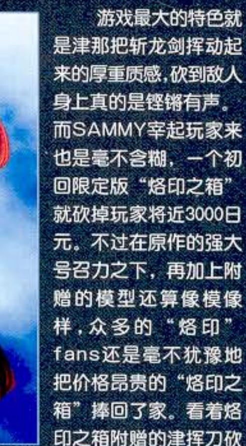
"合金装备"系列，高品质的代名词，每一作都获得了极大的成功，并得到了广大玩家的一致好评，这使得这个系列的游戏有着极高的含金量。《合金装备3食蛇者》，可谓近期PS2上最重头的大作，从制作公布开始就得到了极为密切的关注，每公布一些消息都会掀起一阵讨论的热潮，还没有发售就已经注定了本作的必然成功。KONAMI这次携着"食蛇者"的狂热人气，推出了不管是内容还是价格都称得上"超豪华"的限定版游戏。不仅附送角色模型，还有演示DVD、手册以及解析书，甚至连游戏中主人公SNAKE使用的化装纸都有，真是面面俱到，兼具实用性、观赏性与收藏性，让fans们在挨了宰之后还要连喊"よし（好）！"。比起拿地摊货糊弄玩家的NAMCO，KONAMI的精明可见一斑。

再来的可以称为吃软饭型，靠赠品来混饭吃：看着大厂商靠着那些大作的限定版大赚特赚，一些二线厂商也坐不住了，纷纷开始推出自己的所谓限定版：找个还算知名的二线游戏，包个漂亮的外壳，再塞些能吸引人的画集、模型或CD进去，OK，一款限定版游戏出炉了！很多fans买这些限定版根本就只是为了其中的赠品，而游戏的品质反而放在其次。新天魔界、新纪幻想、烙印战士等游戏就是这一类型的代表，若没有那些精美的赠品，很少人会舍得这份钱。如果沿用上面的比喻，那就是：有着大笔嫁妆的丑女也是不难嫁出去的。



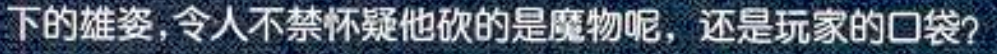
↑K社的王牌系列同样未能免俗，也追随潮流出特典。

SAMMY，在印象中一直只是个二流公司，甚至还要偏下。虽然财大气粗收购了世嘉，但之后推出的几款叫得响亮的游戏一直没有逃出"平庸"这个圈子。这回的《烙印战士 千年帝国的鹰篇 圣魔战记之章》终于可以算是个比较能玩的游戏了，没有什么过火的毛病，但也没有特别突出的亮点，还是没有进入大作的圈子。



↑DC的末期看上去竟是分外的美丽，满眼的「看上去很美」，这招还真的可能吸引人掏钱。

游戏最大的特色就是津那把斩龙剑挥动起来的厚重质感，砍到敌人身上真的是铿锵有声。而SAMMY宰起玩家来也是毫不含糊，一个初回限定版"烙印之箱"就砍掉玩家将近3000日元。不过在原作的强大号召力之下，再加上附赠的模型还算像模像样，众多的"烙印"fans还是毫不犹豫地把价格昂贵的"烙印之箱"捧回了家。看着烙印之箱附赠的津挥刀砍下的雄姿，令人不禁怀疑他砍的是魔物呢，还是玩家的口袋？



IDEA FACTORY，非常典型的二线游戏公司，其最知名的游戏就是号称"千人对千人"的"鬼魂力量"系列，这之后IDEA FACTORY就一直抱着这个系列不放，不停地推出相关作品，虽然没有造成太大影响，但也拥有了一些固定市场。《新天魔界Ⅳ》与《新纪幻想Ⅱ》是其近期的两款作品，素质依然是不过不失，但送的赠品却比较吸引人，又是画集，又是角色卡片，还有广播剧CD，内容可谓丰富。虽然游戏一般，但IDEA FACTORY还是赚了对这些赠品感兴趣的玩家一笔。

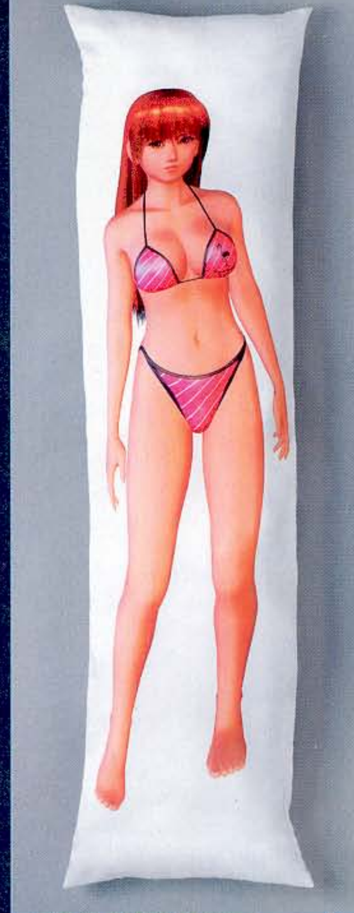
再来看看PS后期的作品《东京魔人学园》，虽然距离大作还有些差距，但游戏品质较高。于是最近在PS2上发售的其后续系列作品"血风录"，以及风格类似的《九龙妖魔学院纪》都纷纷推出了限定版游戏，附带了桌面饰品、漫画集以及原画集的豪华礼物，看来ATLUS也要用赠品来吸引玩家们的注意了。

另有一类可谓垂死挣扎型，榨取游戏最后一滴利润：这种现象多见于各种濒临淘汰的主机。以DC为例，在后期主机无力，游戏匮乏之时，众多美少女游戏如雨后春笋般冒了出来。这些游戏大多移植自PC，制作成本较低，虽然明知销量不会有多少，但是为了最大限度地榨取利润，大多数厂商还是会推出限定版。DC后期的美少女游戏大多如此，每一款都会有初回限定版。可笑的是，这些限定版一般都限量一万或两万份，但这些游戏能否卖到这个数目都很令人怀疑。再用比喻的话，就是：虽然是连嫁妆都没有的无盐女，但能骗一个就是一个！

NEC公司是这一类典型的代表。在2002年和2003年，DC主机停产，基本上已经走上穷途末路，很少有新游戏发售，但NEC依然不放过最后的赚钱机会，发售了多款美少女游戏，而且是每作必有限定版。在DC缺乏游戏的情况下，有不少玩家还是掉进了NEC的骗钱陷阱。

除却这些主流手段之外，还有一些骗钱小秘技，比如限定版记忆卡。为了掏空玩家们可怜的口袋，"狡猾"的厂商们是不会放过任何机会的——连小小的记忆卡也被打上了限定的记号，用来剥削那些忠诚而又可怜的fans了。其实所谓的限定版记忆卡与普通记忆卡有什么不同呢？只不过是换个颜色再加张贴纸罢了，厂商就可以把它们加上"限定"二字来心安理得地掏玩家们的口袋了，真是无商不奸哪。

游戏限定了，记忆卡限定了，那还剩什么？对，主机。在利益面前，没有什么是不能限定的！于是敛钱的手段再进一步升华，产生了很多款与普通版没有什么实质差别的限定版游戏主机。



↑对男性玩家极具杀伤力的东东，你能抵挡住这样的诱惑吗？



DC虽然不是一款十分成功的主机，但它却拥有很多知名的游戏，比如"莎木"。因此为了纪念这些游戏，DC曾经推出过几款限定版主机，包括莎木版、樱大战版等。这几部主机可以说是厂商骗钱行为的楷模了，只不过在机器盖子上印上一幅游戏的插图，就可以自称为限定版并随之大幅提升身价，真是多快好省呀。再看近来的NGC，与限定版DC差不多，不过一般会多穿一身马甲，把外壳也涂成对应游戏的色调。看来那个盖子真的是除了翻开放入游戏之外还颇具其它功能……

其它主机尚且如此，PS2作为最受欢迎的主机，自然是不甘寂寞，推出过很多限定版的主机，例如深海蓝之类。其它还有随游戏共同发售的如百式版黄金PS2之类。各种样式琳琅满目得都可以用来垒墙了，不知忠实的fans或者主机发烧友到底被诱惑着都收了多少……

作为虽然不是最流行的，但却是最有底气的平台，豪门出身的XBOX限定版可谓出手不凡："霞光蓝"不仅附带银色手柄一个，更赠送高达1.60米印有女主角霞全身像的抱枕，并附赠一年的Xbox LIVE使用费。由于对应普通游戏商店的份额只有6000台，所以比起别的XB限定版更为稀有。这款限定版中最抢眼的就是霞的抱枕，比起别的限定版主机只是画个花脸，穿个马甲之类的小打小闹，"霞光蓝"真可谓是活色生香了。虽然其价格不菲，但面对着美女的诱惑，有多少玩家能管得住自己的钱包呢？

既然流行的主机都说了一个遍，那掌机也就不要放过吧——但其实它也没打算放过我们：GBA自推出之后就人气冲天，限定版主机也是种类繁多，其中尤其以软件同捆的限定版主机为多，把主机涂个颜色再与游戏捆在一块儿就算限定版了，玩家们就乖乖地掏腰包吧。

剩下的也全都给了你

追求外延性价值，是很经济的手段。但在这种蓬蓬勃勃的势头中，有多少是我们真正需要的东西？

推出游戏周边，这是现在各个商家所最擅长使用的招数。除了游戏，目前其它一些行业，如电影、动漫、音乐等诸多方面也都为"周边"一词所涉及。究竟何

为周边，其实这个词语的定义范围相当广泛。就以我们最熟悉的游戏行业为例，周边包括由一款游戏作品出发所带动的许许多多形式各样的副产品，如：外设、饰品、服饰、手办等等。具体的种类更是琳琅满目、数不胜数。就让我们从游戏外设开始，一一数落一番。

对应某款游戏推出专门的控制器等外设产品，这样的做法其实早已有过。早在FC时代，就推出过对应打鸭子等几款射击游戏的专用光枪，这或许是较为早期的游戏外设产品了。只不过在那个时候，与光枪本身相比，我们把更多的注意力放在了游戏本身。不知道是从什么时候开始，厂商们突然意识到，在这些充其量只能算是“配件”的零部件身上竟然也有利可图。于是渐渐地形成了如今我们所不得不面对的现状：很多游戏都有自己所谓专用的外设，较为常见的如对应赛车游戏的方向盘、对应格斗游戏的摇杆、对应飞行模拟游戏的控制器。除此，还有诸如钓鱼杆、跳舞毯、电车驾驶器等其他类型的东西。如果说为了能够获得更优秀、更真实的游戏感受去购买以上这些控制器的话尚无话可说，但是当大家看到下面这些古怪装备后，不知又会有怎样的想法呢？

《生化危机4》专用主题控制器——随着游戏的发售日临近，为配合本游戏的发售，来自美国的一家第三方硬件厂商Nuby Tech也正式公布了他们特别设计的专用控制器，就是图中这款电锯形手柄。该产品上除设有标准GC手柄按键之外，最引人注目的就是斑斑血迹，看上去的确非常恐怖。据称在这款控制器内部配有特殊的音效芯片，在使用时会发出如真正电锯一般的声响，另外其震动效果会比普通手柄更加强烈。

该“电锯”预计将在1月11日与美版生化危机4一同发售，售价为29.99美元。

2004年2月26日，鬼武者3专用控制器“打刀 明智存”随游戏一同发售。本控制器外形为一把日本武士刀，玩家可以挥舞它来操作游戏，感觉非常不一样。控制器为无线操作，有效距离为5公尺，使用专用电池可持续工作30小时。该外设的售价为14800日元，约合人民币1100元。

为配合超级机器人大战MX的发售，HORI于2004年5月27日推出一款对应“机战”全系列的特制控制器。



这个控制器针对“机战”系列作品特别设计，控制器上设置有RESET键，玩家可以利用它容易使用“S/L”大法。此控制器最大特点就是可使用单手进行操作，而剩下的另一之手可以查阅攻略等。该控制器售价为5229日元，约合400元人民币。



SQUARE ENIX年度大作《勇者斗恶龙8》即将于11月27日发售。为配合造势，SQUARE ENIX公布DQ8主题史莱姆游戏控制器(HORI授权生产)。该控制器外形为一只蓝色史莱姆，在其底部为控制区域，上面分布设有PS2标准按键。此控制器同样将会在11月27日推出，售价为3129日元，约合人民币240元。

配合《最终幻想X－2》特别推出的Tiny Bee手枪形控制器，造型完全再现游戏中YUNA手持的两把爱枪，并且还配有专门的支架，不使用的时候放在上面，作为装饰品也是很漂亮的。虽然售价高达12980日元，但是一上市就被热情的玩家抢购一空。





←几张贴纸就使这么一个小东西的身价飚升 有没有想过到底值不值？







初见这些控制器的时候，我们都会被它们那独特的外形所吸引。可是问题也随之而来，如此怪异的设计究竟能具有多少实用性呢？加之它们大都价格不菲，到底会有多少人购入也就成为了一个不小的疑问。不过厂商似乎并不介意这一点，对于推出如此的产品反而显得乐此不疲。这里面难道就没有一些“捞一把是一把”的投机心理在作祟么？我们是否有理由在厂商的诚意上打一个大大的问号？一些玩家在购买这些专用游戏设备上所花费掉的金钱甚至远远超过了游戏软件本身的价格。但是最终所换来的究竟是些什么呢？我们需要的绝不仅仅只是那华而不实的美丽外表。舍得花高价购买仅仅对应少数几款、甚至是唯一一款作品的周边设备的玩家绝对称得上是该游戏的fans，而他们所应该得到的，应当是具有真正能够与价格相对应的价值的商品。不知众商家事先是否有想过，像这种毫不负责地反复推出一些高呼所谓“某某游戏专用”、“某某游戏特别对应”口号，但并没有太大实际意义的周边硬件的做法，只能使得玩家逐渐感到厌恶，而最终引发玩家群体的流失，并失去最后一块阵地。

抛开游戏之外的相关产品暂且不说，仅就一款游戏自身而言，厂商们就能够下不少功夫、做不少文章。就以PS和PS2为例，大家也许都知道，现在我们在市面上见到的正版游戏软件中，除普通版本之外，还有不少所谓MEGA HITS、THE BEST等版本的商品(以上为对应日版游戏软件的名称，美版软件也有类似产品)，而SONY自己对于这些词语的解释是——

MEGA HITS：综合考虑多方意见，向玩家提供“MEGA HITS”版软件，目的是让玩家能以便宜的价格享受到PS2大作的乐趣。

THE BEST（包含THE BEST SERIES）：以低价格向玩家提供PS及PS2主机平台上的知名游戏软件，让玩家享受到它们的乐趣。

出现在以上这两行定义中的关键词语为：低价格和大作。从字面意思来看，商家推出这样版本的游戏完全是出于对玩家的考虑。然而事实又是如何呢？以THE BEST版为例，其中并不都是我们所熟悉或者大家公认的大作。反而，一些我们听都没有听过的游戏也会推出THE BEST版。玩家如果简单地认为THE BEST版游戏都是“最好”的话可就大错特错了，其实，这也只不过是商家用来增长自己利润的一种手段罢了。对于一些曾经真正的大作来说，在过了一段时间之后，人气难免下降，再次推出BEST版，无非是要榨出它的最后一点点价值而已，而MEGA HITS版是要作品达到一定销量后才有资格出的，这个硬性限制毕竟还放在那里，所以“二次贩卖”的出师之名常常都放到了THE BEST版上。在它很“猖獗”的时候，甚至游戏的正式版推出未过数月，BEST廉价版就来了，这着实会让那些先入手的玩家郁闷一番。至于那些并不为人所知的二、三流产品，借助推出所谓THE BEST版这一手段可取得薄利多销的效果，从而获得比以往更大的收益。因此，对于任何一种经营手段，无论表面看上去对于消费者如何如何有利，实际上在背后偷着乐的还是厂商自己。

这一桌华丽的调料

冷饭者，凉了的东西。冷饭不一定代表这东西在还热乎的时候就不好吃，不，完全有可能在那时它还是美味佳肴，但放时间长了就是剩饭了。拿出来翻炒的时候也许会因为之前还不错的佐料而余味尚存，但毕竟不是新鲜货。吃得久了虽然不至于像真正的食品那样会食物中毒，但我们的口味、我们的期待、我们的心理底线都会被这实际上已经变了味儿的环境所改变，这不是一条有益健康的道路。

对于我们玩家，对于我们身外的游戏业界和市场，都是如此：炒冷饭做得久了、吃得久了，没有动力、没有想法去开发新作品时该怎么办？

但现在似乎很多厂商很钟爱这一条路子，也难怪，开发新品更需要成本，新鲜的创意更需要时间，在这个广铺路、高投入，对资金周转的频率要求越来越密集的年头儿，独重品质和新意的方式是不太行得通了，因为那样往往意味着一个漫长的缺乏商品的制作周期，先不说这样在钱的方面一家公司能否维持，恐怕在知名度方面就容易被人遗忘。当然了，能坚持这么做下去而且还活得挺滋润的奇迹厂商不是没有，暴雪就是一家，但说实话，这种方式也在决定意

义上限制了它的规模，它只能是一个制作小组意义上的单位。目前现存的，很多已经做大或者准备做大的厂商，迫于竞争和经济形势，都不得不在一定程度上选择一条翻炒旧作的道路，以尽可能地保证获利。在业界进入量产式批量化（不是指某一款作品的数量，而指的是作品种类和内容）的时代，在一定范围内质量的良莠不齐其实是不可避免的，是可以被容忍的。

要不怎么说我们玩家厚道呢，要讨伐批判之前先替厂商考虑了一番他们的苦衷，只不过最后游戏卖出去的钱毕竟还是要从我们的口袋里掏出去的啊，虽然知道这是发展道路中难免的事情，但俗话说死也要死个明白，很多时候对于我们玩家个体而言，这钱到底是怎么花出去的，商家惯用的"伎俩"都有哪些，不妨在此就数落上一番。



↑↓华丽到一塌糊涂。但一个很大的问题仍然在人设上，当初公布"零 红蝶"的时候还在想TECMO的美工设定终于换了，但回到DOA里面居然还是孪生姐妹满地跑，建模几乎没区别。唯一的特例就是雷芳，这算是优待吗……







说到"炒冷饭"，一般我们最先想到的就是复刻旧作；把压箱底的东西拿出来再卖一次。其实放宽点儿来理解的话，炒冷饭还不止于此，不过剩下的我们可以稍后再开刀，就先来看看这个最容易被大家理解的方式。

利用作品可延续性的号召力，把老东西放到新平台上又卖一遍，是最省事的方式。说到用"老东西"来形容，即便没点名道姓是什么游戏（快了，下面不可避免地会提到一些例子的），恐怕已经会有很多人急了。这个……"老"只是一个单纯的形容词而已，固然有些游戏作品是经典的、愈久弥香的，但也不能抱着一辈子不放不是？人生总是要尝试更多的可能性才有意思。旧作被复刻出来很多时候是满足我们的怀旧情绪，但如果我们真的就满足于此的话，那就不要一边玩着这些老东西一边还要骂厂商没了创意——将来的总是没有逝去的好，心中怀念的那个永远是最高……可以说其实正是看到了这些切入点，商家们才开始了翻拍旧作这条路子；而反过来，正是自己心中的那种情绪被触动了，我们才会在不同程度上甚至觉得"复刻"是理所应当的。所以到底是谁惯坏了谁，还真有一点无限轮回的因果循环关系。一些东西是经典，但只是属于一个特定年代的经典，







↑不愧是完全移植，果然是完全移植！

即便现在来看依然魅力无限，但将来呢？说一句消极的话，不拿出一种勇敢的原创决心的话，在未来的时候就算想复刻今日的经典恐怕都将是无米之炊啊。

任天堂的FC Mini系列是做得比较赤裸裸的，把当初FC上的东西用一个模拟器就全搬到GBA上来了，一家相当有历史和实力的厂商的如许做法，无疑是对"炒饭军团"的士气的一次严重鼓舞。在个人看来，这是又一次给已显迟缓的日本游戏业界涂上了一抹沉沉的暮色。当然这个例子本身承载不了什么过重的意义，因为很多其他人也在这么做；这种行为，至少从表面上看来，也怪不得任天堂，因为它已经很缺乏第三方的软件商了，自己的一些品牌系列作品又不能草草上市自砸门面，那么在制作周期同盈利方面产生的矛盾和空白就只好用冷饭作品来解决和填补。虽然GBA目前是掌机方面绝对的老大，其上的很多软件也是销量惊人，但所谓居安思危，厂商其实是不应该也不会去怀旧的。实际上，商家从来没有"怀旧"，怀旧的只是我们，厂商只是在做生意罢了。

相比之下，CAPCOM做的就更绝了，真的是到了让人拍案叫"绝"的地步。没有任何改变地就把生化2、3以及veronica搬到NGC平台上再榨取一次剩余价值，完全是在利用人们的惯性。若非要说有什么变化，那就是由于是全新一代的平台，读盘时间快了很多，所以在开门的时候，屏幕还黑着呢下个房间的背景音乐就出来了，这样多少对玩家也是个提示。不过当时的情况是C社做得似乎有点儿引起公愤了，公愤到玩家采取了一些行动。据说在NGC版veronica发售的那一天，北美方面的PS2版veronica大卖，销量爆增，摆明了是不给人家面子。

C社另外一个企图从我们口袋里掏钱的行为也是扯上了生化：在PS2上的时候就出了系列作品套装箱，当然了，里面会加上一些别的东西来尽量吸引人们的二次购买；在NGC上的时候又这么类似地干了一次；到了最近，生化已经快被折腾到沦为人们嘴里的谈资的时候，厂商再干了一次"打包贩卖"！这实在是令人有些无话可说了，相信尤其是令fans们心里很是难受。抛开利益问题暂时不谈，fans更多的是从感性角度出发的，这种令人觉得是"穷疯了"的行为实在是有些不够厚道的嫌疑。而且CAPCOM更是不依不饶的把鬼武者系列也打包再卖，"君子爱财，取之有道"，这么明显的一连串的商业行径是不是也太露骨了一点儿？就算我们自以为是地站在所谓"道义"的高台上评判吧，那毕竟这些事情对厂商的信誉和形象都产生了影响。



CAPCOM不是没有细致和新意，











在NGC上最先登场的生化危机1代重制版，在PS2上推出的数款原创游戏作品，不是彰显了十二万分的诚意就是具有相当的开拓勇气。但可惜的是，都被事实的板砖拍了回来，都没能卖出个令厂商满意的价钱，或者说期待的市场反馈。这中间，问题到底出在哪里？你可以说别人上错了船找错了方向，但有的时候市场是不是令厂商有些无所适从？游戏做得细了我们叫好，但做得细了周期长了立即就有人怀疑这厂子是不是财政不好就快死掉了；游戏出少了不行，出多了就影响到质量了也不行；在整个社会节奏以及各种相关产业发展越来越快的今天，说实话很多厂商已经被夹在量与质之间的缝隙中喘息不得。

又一次地替商家说了话，那再回到我们自己的立场上：你们难混是难混，但最后还是要我们来买单。一些厂商用“喘息”来形容说明他们还在痛苦这个问题，但有的厂商则更赤裸地表达出了对商业利益的追求，比如说TECMO，比如说DOA。

最近推出的“死或生 终极版”从本质上说就是把游戏的1、2代又重卖了一次，当然它不可能把那些方块或者类方块的多边形直接全堆上来，大量新追加的精美场景以及内衣裤是其卖点所在，在这个问题上还真的是由形到质都很赤裸。我们不是要站在所谓道德的角度来批判，就是想说，好歹也是借着游戏的名义来卖的，拜托在实际游玩素质的方面再多下一些功夫吧。另外就说看的方面，很多人摘了头发几乎就是一个样子，很多服装只不过是换了个颜色，这样在一定程度上对不起反复穿关的玩家啊。TECMO是能做出好游戏的，比如零系列，我们只是希望过于商业化的投入不要占用了过多开发的实力，不要消磨了创意的激情，不要借此掏走太多我们兜里的银子。

复刻的主要手段就是上面两种：直接端盘子上来的以及加以润色的。这些也是我们常说的“冷饭”的一般意义，但其实俗话说的“鞭尸”也算一种。比如经典的FF7，现在几乎就是被挖出来曝于街头一般，从CG动画电影，到手机游戏，再到PS2上的动作游戏……7代中的每一个人物都不得安息。艾丽斯长眠于那冰冷的潭水之中，红色十三仰天长啸于那苍凉的山顶之上……他（她，它？）们都不曾想到在“数年之后”还有可能与同伴再相聚吧。

FF7影响了一个时代，至少是影响了一个游戏时代，我们都很欣喜能够看到这部佳作能够以另外一种方式延续。但目前这种一拥而上简直有要拆了FF7的势头实在令人怀疑这里面冲着钱去的比重到底有多少。毕竟，我们有前车之鉴：FFX-2，这个最终幻想历史上首个真正意义的续作，可以说得到了最多的负面声音，诚然，它在商业上是成功的，但也许正是因为过于看重这方面的利益而导致投入其它部分的精力被冲淡。在业界翻新成风的今天，FF7系列产品的素质到底会如何，我们只好拭目以待。不过我个人，会先谨慎地捂好自己的钱包，观之而后动。

冷饭的意义再延续开来说就是一种手法上的问题：一种明显是赚钱的伎俩一用再用，前后几乎毫无二致，这是否也算是一种“冷”手段呢？问题在于我们不知是出于思维惯性或者别的什么原因还一再捧场，这算是惯坏了厂商。

没错，最典型的例子就属光荣的无双系列作品了。当初三国无双2代的时候出了一个资料片“猛将传”，犹可说是之前的制作经验不足，很多尝试要通过这种方式来确认或者修正，是具有积极意义的；但然后到了3代还这么干，到了战国无双仍然这么干，而且名字都毫无二致！这真的是分明从一开始就打算分开做卖两份儿钱了。请注意这里并不是在攻击猛将传本身没意义，而是其中的好多东西厂商从一开始就应该并且也可以想到了，但还是这么分开卖，而且很长一段时间内市场居然也就忍了，这实在是“宠”出了商家的一些毛病。但玩家并不是永远都可以被牵着鼻子走的，这次的战国猛将传的销量比起之前的作品来就很惨了。除却市场对于“无双”这种类型的心理兴趣已经日趋饱和之外，也多少可以理解成玩家不甘心总这么“受压迫被骗钱”的一种心理反弹吧。

“炒冷饭”的行为并不是带不出好游戏，并不是对玩家完全没意义，只不过仍然是一个“创意”与“吃老本”之间的问题，好汉还不提当年勇吧。有的时候厂商这么做是迫于形势，但有的时候只是想省力地多捞一些钱，所以我们这单买的，有时还真是很亏。

日渐苍白模糊的界线

都说“动漫游戏是一家”，既然是一家人，那当然是“肥水不流外人田”，这几个领域以至于影视之间的互相改编已经快变成了天经地义。但有时我们看到的是一种省时省力省成本省脑筋的行为，一种原创力的匮乏。人家习惯性地继续改，我们习惯性地继续掏腰包。

日本是动漫产业最为发达的国家，以动漫作品改编游戏的形式早已有之，也是游戏厂商的一大捞钱手段。其实这一类的游戏也是最适合推出“限定版”、“周边”的类型，几种捞钱方法组合运用，杀伤指数暴涨……像“古旧”的《圣斗士星矢》、《乱马1/2》、《北斗之拳》这些就不用提了，横跨目前已知所有游戏平台的《七龙珠》直到2004年还在推出新作，更不用提那个“眼镜厂”出到没完没了的“机器人大战”。就说当今正走红的几部动漫吧，《钢之炼金术师》、《海贼王》、《火影忍者》、《网球王子》，无一不是游戏厂商追捧的目标。最为著名的动漫游戏厂商当然是Bandai了，以上提到的这些游戏大都出自它的门下，而它也靠着这些游戏的影响力迈入了日本顶级游戏发行商的行列。另外比较知名的动漫游戏厂商还有Atari等等，Konami和Namco也经常推出动漫改编作品，不过却以“亲美”风格为主，例如Konami的《忍者神龟》、Namco的《再生侠》，都是改编自美式漫画。

既然说到美式动漫，首先想到的一定是Marvel和Disney这两家公司。Marvel是美国漫画巨头，坐拥《超人》、《蜘蛛侠》、《X-战警》、《绿巨人》、《夜魔侠》、《惩罚者》、《刀锋战士》……等无数漫画大作。游戏作品主要由







Activision、THQ、VU Games等几家厂商负责改编，想要把它们全都列出来恐怕得花上一整天。这些作品在欧美都具有极高人气，除了推出专门的游戏之外，还经常派出各位主角四处"客串"。大家非常熟悉的格斗游戏《漫画英雄对Capcom》中就有十数位Marvel人物齐聚一堂。游戏借助漫画来提升人气，漫画更能利用游戏做"免费广告"，各有所得，皆大欢喜。Disney就更不用我多说了，它几乎是全世界儿童共同梦想的世界。Disney公司的作品大多风格轻松活泼，改编成休闲动作游戏的较多。不过最值得一提的还是Disney与Square共同开发的《王国之心》。在Square因为最终幻想电影版巨额亏损而陷入窘境的时候，《王国之心》的大卖一举扭转了局面。游戏本身的品质较高固然是热卖的原因，不过如果没有米老鼠、唐老鸭、白雪公主、灰姑娘等这些风靡世界的卡通形象助阵，也绝对不可能取得如此佳绩。这也可以称得上利用动漫"起死回生"最好的例子吧！

与动漫领域的繁华程度相比，在电影、电视的改编上日本厂商的表现就要逊色得多。除了《金八老师》、《午夜凶铃》等寥寥几部知名程度非常有限（指游戏，而非影视原作）的作品之外，就只有"黑泽明作品改编"（《七武士20XX》）、"深作欣二监制"（《钟楼3》）等等这些与影视其实并无太大联系的噱头了。究其原因，大概是因为日本所擅长拍摄的影片类型都不太适合改编成游戏的缘故吧。相较之下，欧美电影电视工业的成熟程度不可同日而语，游戏厂商也远远走在了日本同行的前面。尤其是美国游戏厂商背靠好莱坞这座"金山"，永远都有取之不尽用之不竭的科幻、动作、战争类影片题材。而科幻、侦探、谍报类的电视连续剧在欧美也颇为风行（例如《X档案》等等），这些都是改编成游戏的绝佳素材。再加上欧美厂商往往偏好于多平台战略，于是每当影视大片上映之时，也就是游戏作品四面出击之日。游戏的各种版本铺天盖地的席卷而来，让fans们想不掏腰包都难。要是厂商"敷衍了事"，把所有版本都做成同样内容，那倒还好说一些；如果"认真负责"地给各个版本都加上一些不同的要素，可就苦了那些志在"完全收藏"的狂热级发烧友了……

欧美的很多知名电影工作室——尤其是那些本来就以电脑特技而著称的工作室——都纷纷建立了自己的游戏部门，再次印证了肥水不流外人田的道理。其中最具代表性的首推大导演乔治·卢卡斯名下的LucasArts，其"拳头产品"就是由《星球大战》和《印第安那琼斯》这两大电影作品所改编而来的系列游戏。自从上世纪七十年代末《星球大战》这部具有划时代意义的科幻影片面世以来，就一直是游戏厂商眼中的香饽饽，以它为蓝本改编的游戏作品迅速占领了当时的各个主流游戏平台，在Atari等等早期机种上你都可以看见它的身影。而LucasArts成立之后，当然是全面接管了《星球大战》的游戏改编权。从3DO和PS开始，到N64、DC，再到现在的PS2、NGC和Xbox，GBA和PC也不放过——只要数一数冠以"Star Wars"名头的那一长串游戏列表（超过30个），你就能够知道这棵摇钱树的含金成分了。不但游戏数量众多，就连类型也是花样百出：角色扮演、动作、射击、博弈，甚至连《星战前传I》中一段飞车的情节也可以拿出来单独做一个竞速类游戏。不管是偏好哪种类型的玩家，都有对应的产品，真可谓不遗余力的压榨每一滴油水，厂商的捞钱功力让人不得不服。在这些星战家族的成员之中，固然不乏"旧共和国武士"这样的经典作品（由大名鼎鼎的Bioware游戏工作室开发，被誉为Xbox上最好的角色扮演类游戏），然而滥竽充数之作又岂在少数呢？

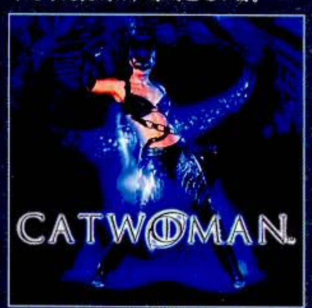
在改编影视作品的热潮中，像EA Games这样的大鳄级厂商自然不会放过分一杯羹的机会。由它搬上游戏平台的包括近几年红得发紫的《指环王》系列、《哈里·波特》系列以及老牌经典《007》系列等等。有钱有势的EA一贯的宣传手法就是大打明星牌，例如在《007》系列最新作《得与失》中，就不惜工本的请来皮尔斯·布鲁斯南、茱迪·丹契等一干电影中的原班人马为游戏配音，实在是"逼"着fans们乖乖买单了。其他热衷于改编影视作品的游戏厂商还包括Activision（《蜘蛛侠》）、Acclaim（《双面女谍》）、Atari（《谍中谍》、《终结者》、《黑客帝国》）、VU Games（《范海辛》、《X档案》）等等。

不管是在什么领域，良莠不齐是不可避免的现象。然而总览以上提到的这些动漫、影视改编作品，我们却不得不承认比起其它的游戏，这一部分的"次品率"似乎更低一些。在这里我们并不是要完全否认所有动漫影视改编类游戏的成果，例如《幽游白书·魔强统一战》这部MD时代的作品直到今天仍然被众多玩家津津乐道，可谓恒久流传。《游戏王》系列游戏并不靠原著带动销量，反而大大超越了原作的人气程度，也可以算是一段佳话。但是平庸之作就更加不在少数，比如其中大部分的格斗类游戏就是完全没有系统平衡性可言，只能用"胡拼瞎凑"来形容。又不得不提到"机器人大战"系列——如果我说它每一代都无甚创新，只是一再重复炒冷饭，肯定有fans不以为然。但是平心静气的想一想，假如抛开我们的特殊"国情"，每隔几个月就要你花数百块钱去购买那些变动有限的"新作"，你还会像现在这样对它保持热度吗？

在影视方面除了以上提到的"旧共和国武士"之外，像《007黄金眼》等这些游戏也属不可多得的精品，而像《终结者：救赎》等这些游戏也从另一个侧面对原作剧情做出了有益的补充，可以看出制作者在游戏剧本设计方面下了一番功夫。



↑电影大获成功，游戏也还不错。



↑垃圾的合体，经典的反面教材。



↑从外星到地球，从观赏到互动。



↑当年的街机经典，新版电影却令人失望。

不过，像《黑客帝国》这样素质平平的游戏也能有数百万份的销量，就实在有点让人哭笑不得。在游戏业相对萎缩的今天，很多优秀的游戏都只能达到数十万甚至数万的销量，难道那些游戏制作人员的心血，就被尼奥这个戴着墨镜的耍帅小子轻松抹杀了吗？（更不用提尼奥其实并不是《黑客帝国》游戏中的主要人物）如果说《黑客帝国》还是靠着电影原作的巨大号召力而大卖的话，那么像《猫女》这种被影评家斥为"不知所谓"的垃圾影片居然也堂而皇之地推出游戏，就更显得黑色幽默了。说起来这个游戏倒是非常符合影片的"定位"：几乎称得上是集糟粕之大成。尤其是游戏的视角极其恶劣，只要玩上二十分钟就一定会尝试到"乾坤倒转"的滋味，简直是虐待玩家的胃。不知道游戏厂商到底是要给玩家们带来什么呢？仅仅是一个穿着性感皮衣、挥动鞭子搔首弄姿的哈莉·贝瑞吗？还有《众神与将军》，不但电影票房惨淡，游戏也是不忍卒睹，bug多到令人喷饭的地步，在各大专业游戏网站连创得分新低，真乃一大笑柄。

那么，这一类作品整体素质偏低的原因到底何在？我想不外乎以下两条：第一，既然是改编，就肯定要受到原作的限制。好比命题作文，限定了一个框架，这就在一定程度上制约了游戏开发者的想像力发挥。除非开发者有跳出窠臼的天才和勇气，才能真正做到"源于原作、高于原作"，否则只能原地打转甚至倒退。第二，续作频繁，开发周期过短。像《七龙珠》那样二十年不倒的金字招牌可遇不可求，对于大多数作品来说，不趁着漫画热卖、影片热播的时候赶快赚个盆满钵盈，又更待何时呢？出于这一点考虑，厂商就必然会加紧续作的开发，缩短策划酝酿的时间，那么品质方面也就难以保障了。第三，为了购买原作的改编权、原著音乐的使用权（如果是影视作品还包括那些大牌影星的天价肖像权）等等，游戏厂商不得不付出一笔不菲的费用。成本终究需要控制在一定范围之内，既然这里花得多了，就难免在其他地方偷工减料。其实，古已有云"商人重利"，赚取利润是游戏厂商的最大目的所在。只要有原作的名头唬人，加上几个影星撑门面，就肯定能够吸引到fans们的眼球，游戏品质到底如何又何须在意呢？而对于我们玩家来说，我想除非你真的是不买这游戏就吃不下饭睡不着觉的那种"骨灰"或"死忠"，而且钱实在多得用不完，那么还是理性一点消费为上策。原作是原作，游戏是游戏，原作优秀不一定就代表游戏也优秀，这一点一定要分清楚。在发出太多"必买"、"绝对第一时间购入"之类的宣言之前，先掂量掂量自己的钱包吧。

生活在波折中前行，心情在起伏中变迁，很多时候我们喜欢由着一些自己的性子去消费、去购物，更多的是满足感性上的需求。不过有一句话说得有味道，爱比死更冷，钱比激情要更现实。

□编辑/电软特别策划第一队
□文/唯夜　布塔　龙马　荇菜

求道 破坏 大成 修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以“达”字为标准，成就常人所不及的领悟道法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解“游戏的最高境界究竟为何”，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

本期焦点：皇牌空战5·未曾传颂的战争

PLAYER：△YELLOW13△

关卡	Mission 18+：8492（Free Mission）
难度	ACE
等级	S
得分	33440PTS
耗时	6分03秒

ACE条件下S级评价达成!!

●关卡简介：

本关可以说是《皇牌空战》系列作品里最能体现标题内涵的一关。我军三机编队，在受到敌方电子干扰的情况下，将迎击敌方机动性能优异，火力强大且数目庞大的王牌飞行中队8492 Squadron。任务完成的方式有两种：

1、逃离至战斗区域东线以外；

2、消灭敌方一定数目的机体，余下的敌机会自行撤离，任务完成。

而方式2里，又会出现多种完成判定。

1、击坠敌机E-767两架，TND-ECR一架，那么只要击坠YF-23A数目达到两架且Su-47达到十一架即为完美完成任务，战斗立即结束。

2、击坠敌机E-767两架，那么只要击坠YF-23A达到两架且Su-47达到十一架即完成任务，战斗立即结束。

3、至少有一架E-767脱离战斗区域至地图边缘时，则即使击坠YF-23A达到两架，Su-47达到十一架，TND-ECR一架，战斗也无法立即结束，剩下的敌人将全部撤离，只能选择按任务完成方式1结束战斗。

在限制条件下完美过关

根据以上的任务分析，现在我们制定出挑战本关的一些限制条件：

1、以任务完成方式2结束战斗。

2、零损伤过关。

3、若选择FALKEN做长机时，不得使用TLS，其他机体和武器不限。

实战中的要点难点分析

本关抢分抢时间的核心思想就在于高速螺旋飞行摆脱敌人，在和追击的敌机拉开一定距离时，伺机寻找被僚机打散的敌机进行反击。在短短时间内要锁定并发射再摆脱追兵，那么使用的机体应该选择携带高机动性能的QAAM格斗导弹比较合适。从任务完成的判定可以看出，攻击目标的重中之重，应该是两架E-767，击坠第一架比较容易，但是第二架767在出现不久便会逃离战斗区域，所以在缠斗摆脱的过程中，应该密切留意寻找其方位，伺机接近消灭。本关的另一个重要目标，就是特殊涂装的TND-ECR。如果Su-47和YF-23A消灭得太快，它经常出现在最后一个目标附近，很有可能还没打下它任务就结束了，所以要注意把握时机。这两个重点都抓到了，余下的敌人，僚机可以帮很大的忙，就只用考虑如何提高战斗速度，加快过关时间了。



一我选择了3架Yellow涂装的Su-37编队（两个王牌中队Yellow Squadron VS 8492 Squadron）。

一本作僚机的战斗效能和作用极高，所以一定要把特殊武器开关打开让他们尽早发挥最大威力。

战斗开始前，应将僚机战斗指令设成Cover+SP. Weapon。本关的敌机将会集中追尾攻击玩家操作的长机，所以设成掩护可以有效的协助长机摆脱不利的局面。

警报响起之前，应尽量和8492中队保持一定距离，不要超越。战斗开始后，轻松躲开两个来袭的导弹，之后，应恢复之前的飞行姿态，不要横滚、俯冲或爬升，这样等到目标出现后，可以第一时间找到位于正前方的敌机。



开始时，系统默认锁定的应该是第一架E-767，加速前进后，将锁定目标改成最靠近己方的三架Su-47之一，在接近到1500米的距离发射两枚导弹后立即爬升。

下面就要开始追击其他的E-767，如果能够成功一箭双雕的话，可减轻不少战斗开始阶段的负担。在利用螺旋摆脱敌机的过程中，注意伺机反击。千万别放过第二架E-767。

还剩2架SU-47时就要赶紧去找TND-ECR了，胜利就在眼前，抓紧时间结束战斗。消灭最后一架SU-47后，便可以达成完美过关的目标了。



你就是驰骋蓝天的皇牌飞行员!!

修罗王

按照常理来说，18+这关的通过方式就是逃跑，真的没有敢去想要击落敌机完成任务，更没有想到真的有人能够成功完成这项挑战。能够看出，他对皇牌空战5以及整个系列是非常了解的，这包括游戏的系统、各战机以及不同武器的性能等。其次，能够作出这样的挑战并最终取得成功，足可以证明他的驾驶技术十分了得。要知道正常玩这关时，即使是想顺利摆脱敌机追击、成功脱离战区都具有一定的难度，更不用说是与敌机周旋并将它们击落了。如果对自己的技术没有十足把握的话是不会轻易做出如此冒险之事的。这就引出了我想说的第三点，即自信！我想，只有同时具备以上所说的：“对游戏的了解”、“拥有出色的技术”、“充满自信有着良好的心理素质”这三点，挑战才有可能成功。其余的就要看现场发挥以及运气的好坏了。



客座评论员：布塔

修罗之道的极致！本期特选记录！！

KUNOICHI忍

PLAYER：杭州上城区 郭晶

修罗王

关卡	Stage-02
目标	最高分（邪道禁止）
角色	不限
难度	不限

虽然角色不限定，但是最高分任务是必须选绯花或者翡水的，因为只有她俩有额外的连击分。由于本关难度相对较低，所以这次比赛大家一般都选用了HARD难度，这样可以达成更多的连击。要超过20万的话必须在无伤的基础上尽量连击每个敌人，手里剑的应用至关重要，因为它不但能增加一个连击数，而且还能连接一些本来会间断的连击。还有要说明的就是连击分的计算公式为：（连击数－1）X50，也就是说100连击只比两个50连击多了50分而已，所以一直连续不是关键，关键在于所有敌人都能以最大连击数杀死。





超级马里奥A2

PLAYER：上海 C.A.B.





↑这里是利用地形补充备用道具的绝佳地点。

要说起SMA2最速通关超BT玩法相信很多玩家都有尝试挑战吧，在此欢迎大家踊跃尝试挑战新记录！

最速通关完成条件：以游戏的开始直到最终关打完库巴为总流程，用尽可能短的时间来完成游戏！

要想达到最速，首先要找到最速的通关路线，隐藏的捷径与5星关有着紧密联系，找到钥匙也是相当重要的。其次，必须很好地掌握跳跃和飞行的的技巧，找对地点和时机，熟悉所有的版面，哪怕是一块砖一块地都要好好利用，这样就能够充分利用地形特点来使马里奥更多情况下变为2级快跑状态，对于缩短时间是非常必要的手段。最后还应该记得要充分使用物品和备用道具来弥补某些因赶时间而必定受伤的地方，其实这些地方也是老任所精心设计的，就是为了难倒玩家的（用来弥补的物品正好一路上都有），就看你怎么安排了。



↑掌握好跳跃的地点和强度第一时间穿越吧！

↑最终成绩为7分31秒。

最速通关限制条件：在所有96个关卡中没有规定的路线限制；可以使用游戏中的任何道具；以菜单中显示的通关时间为评定标准。

托尼霍克职业滑板4

PLAYER：湖南长沙 李帆



Combo得分：6,213,262

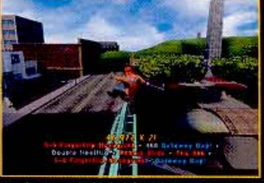
限制条件：

1、Single Session模式，在这个模式下做重复的动作其单个得分会递减，增加难度。

2、College关卡。

3、一个Combo的得分，最后必须安全落地完成动作。

4、2分钟内必须开始此Combo的第一个动作，Combo开始后则可无视时间限制。



↑在Grind时多多利用斜台跳起做动作，比如图中的蓝色铁门圆顶。

得分最重要的两点就是熟悉操作和熟悉路线。

操作来说，要摸清各种动作的发动方法以及完成动作所需要的时间。尽量多使用Special Tricks，它们的分数要比普通动作多很多。完成游戏的主要模式之后，人物应该可以学会11种Special Tricks。这11个动作的选择有一定讲究：

首先要注意种类的搭配，空中的动作（Air、Grab）最好能有5-6个，在跳跃时不停地交换使用。Grind动作也要3-4个，Grind动作不宜太快速的更换，否则不但增加掌握平衡的难度，还可能因转换太快使系统忽略上个动作得不到分，所以当Grind Special Tricks做出来后就尽量保持不变到下一个起跳点吧。剩下的1-2个动作建议都选择Manual动作，用来随机应变。Lip动作对得分不太实用，最好只选一个甚至放弃。

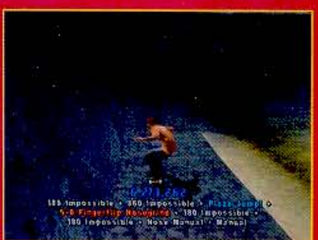
其次要对所有的动作设定上你最熟悉的发动方法，然后就是熟悉你所选择的空中动作的完成时间。完成时间短，对跳跃的高度要求就低，当然相对的分数也就低一些，而那些完成时间长的动作，就要注意某次跳跃是否足以完成它了。

路线的话，游戏关卡设计很巧妙，每一关都有很多好的得分路线。应尽量选择Grind多、腾空时间多的路线。因为Grind可以提升滑行速度，有了速度再注意利用斜台、半管等地形就可以更有效地跳跃，这样腾空时间自然就提上来了。大家完全可以一小段一小段的熟悉路线，最后再想办法把它们衔接起来。如果能找到一个类似图2中闭合的路线，那就不停地重复、不停地得分吧。另外，因为Single Session模式的递减计分规则，选路线时要充分考虑不同种类的地形，以便做出不同的动作。

最后要注意，Combo越到后，平衡的控制越难，意识到平衡到达极限了就要停下来结束combo，免得前功尽弃啊。



↑前方水池边和身后的石凳组成一个闭合的路线，可以不停的循环。



↑按照以上动作要领进行，熟练后就可以得到超过6百万以上的高分。

玩家对于游戏的态度，向来分为两种。一种是休闲为主，娱乐第一：他们不会对某个游戏花费太多心血，只要能够达到休息放松的目的就已经足够。而另一种则是深度"中毒"，沉浸其中：只要是自己喜欢的游戏，就一定要钻研到最彻底的地步、达成匪夷所思的成绩而后快。其实不管用何种态度看待游戏，都可以说是玩家个性的表现。只要能从游戏中得到乐趣，那就是可取的。也许有人会认为后一种态度有"玩物丧志"的嫌疑，其实我们既然能够容忍音乐发烧友、铁杆电影迷，那又为什么不可以正视"重度游戏玩家"呢？只要能够合理调配自己的时间和精力，该学习的时候认真学习、该工作的时候努力工作、该游戏的时候全心游戏，不就是值得敬佩的吗？

如同大家在标题中看到的那样：修罗殿这个栏目的真意就在于**求道、破坏、大成**。所谓求道，指的是追寻真理，探求规律，磨练技艺，努力达成既定目标；所谓破坏，指的是挑战前人的纪录，突破自身的极限，不拘泥于一定的成理，不受限于任何的窠臼；而所谓大成，则是指获取修炼的成果，踏入高超的境界，自由驰骋于无限广阔的天地。我们开设这个栏目的目的，就在于集中所有的重度玩家。只要您在某个游戏上有独到之处，就欢迎加入到修罗殿的同道行列中来。要在这里说明的是，研究对象并不限定为最新发售的游戏，当然也不拘泥于动作、射击类。老游戏玩出新花样的可以，RPG极限通关也可以……您可以对某个游戏抒发见解，也可以仅仅针对某一关、某一个boss发表意见。甚至是在挑战过程中某一次失败的尝试，只要能够从独特的角度来进行分析，想人所不能想、为人所不能为，修罗殿就会向您敞开大门。我们会对收到的成绩作出评价，并授予一定的称号。凡是成绩被登用的玩家都会收到我们赠送的一份精美纪念品作为表彰。如果您有条件的话还可以制作游戏录像一并投稿，我们将配合电击收藏光盘把您介绍给全国的玩家。

这里是电子游戏软件·修罗殿栏目，小编待菜在此为您主持。希望您能在我们栏目的陪伴下找到心中的"道"，走向修罗王之路！

□责编／待菜

人间五十年

第十五回 大将军！室町的霸主，战国的傀儡！「中下篇」

足利尊氏死后，其子足利义诠继承幕府大将军一职。或许是由于义诠从小被当作人质寄放于北条氏掌权的镰仓幕府内，所以性格上有点怯弱，做事不够果断、凌厉，说得简单点就不是干大事的人。在他担任大将军期间，由于"观应之扰乱"所带来的后遗症，家臣之间的纷争依然持续不断。1367年，足利义诠立其子足利义满为下任大将军，并命管领细川赖之尽力辅佐后便撒手人寰，享年才38岁，英年早逝啊。不过他肯定没想到自己的儿子足利义满即将会成为室町幕府的开创者，同时也是功盖足利尊氏，权至源氏长者的最强大将军！

纷争四起的童年

足利义满生于1358年，幼名春王。童年的足利义满经历过足利家的内乱"观应之扰乱"，后又遇上细川清氏与南朝的联军占领京都，足利义满辗转到赤松则佑的白旗城寻求避难。在频繁的战乱与纷争中成长起来的足利义满从小就具备忧患意识，性格上也磨练得特别坚强，这为他日后能取得一系列丰功伟绩打下了坚实的基础。11岁时，父亲义诠去世，作为长子的义满接任将军之位。由于年纪尚小，处世未深，因此把幕府政务交由管领细川赖之与亲足利氏的守护大名全权负责，足利义满自己则潜心学习帝王学。天生聪慧的义满在学习帝王之道中领悟到许多治国方略，在他心中已经打算好将来如何治理幕府，巩固政权了。

室町幕府创建

细川赖之不愧是足利义诠亲点的辅佐管领，他通过各种方式削弱着南朝的势力，巩固着北朝与幕府的政权威信。1378年，为了强化对京都的支配权，幕府从三条坊门迁移至北小路室町。迁移后的幕府被称为"花之御所"，因地处在北小路室町，所以就叫作"室町幕府"。

室町幕府的创建把原来朝廷（北朝）与幕府分别行政的方式有机的统一起来，包括京都的行政权与税收权等都由幕府统一管理。同时，室町幕府还设立了由将军直属的守护大名作为常备军的奉公众，使幕府军事实力得到了最大层面上的强化，也因此，在室町幕府中守护大名的权力远远大于镰仓幕府。室町幕府的成立标志着北朝政权进入了新一轮的兴旺期，更是给当时已显颓废的南朝政权当头一棒。为了对外展示新幕府的政权威信，室町幕府还在各地举行了声势浩大的宣传活动，包括神社参拜，名胜游览等。

康历政变

1379年，康历元年，室町幕府之功臣，从足利义满童年起就辅佐于他的管领细川赖之被罢免一事在历史上被称为"康历政变"。细川赖之的政权中，是以佐佐木道誉等反斯波派系的大名或家臣为主，这与幕府中斯波派系的成员，比如山名氏、土岐氏当然还有斯波氏，自然发生了政治上的冲突。1377年，斯波义将联合山名氏与土岐氏等实力守护大名举兵重重包围花之御所，逼迫足利义满罢免细川赖之。在如此严酷的情况之下，细川赖之也只能无奈让出管领之位，下放到四国。此后，管领之位就由斯波义将担任，也就从此刻开始，细川家与斯波家结下梁子，在以后为得到管领之位两家依然争夺不休，成为了世仇。

其实他们两家都中了足利义满的离间之计。由于细川赖之一直担当管领，威信与权势不言而喻，而斯波家则是相当有实力的守护大力，兵权在手，而且与山名等其他实力大名也有同盟关系，足利义满知道如果让他们两家继续发展下去，到最后不是篡位就是造反，不管如何倒霉的一定是刚刚兴建不久的室町幕府。于是他想出此计让细川家与斯波家相互争斗，而他则在当中做点工作，既不会让细川家很快灭亡，也不会让斯波家瞬间消失，就让他们在无数次斗争中彼此牵制对方发展，这不仅使自己的将军做得稳稳当当，更能保证幕府的权威不受到实力大名的威胁！

所谓鹬蚌相争，渔翁得利。因此后来足利义满很快就让细川赖之回到了幕府，并在后幕府中担任重要职位，由此可见他的良苦用心啊。

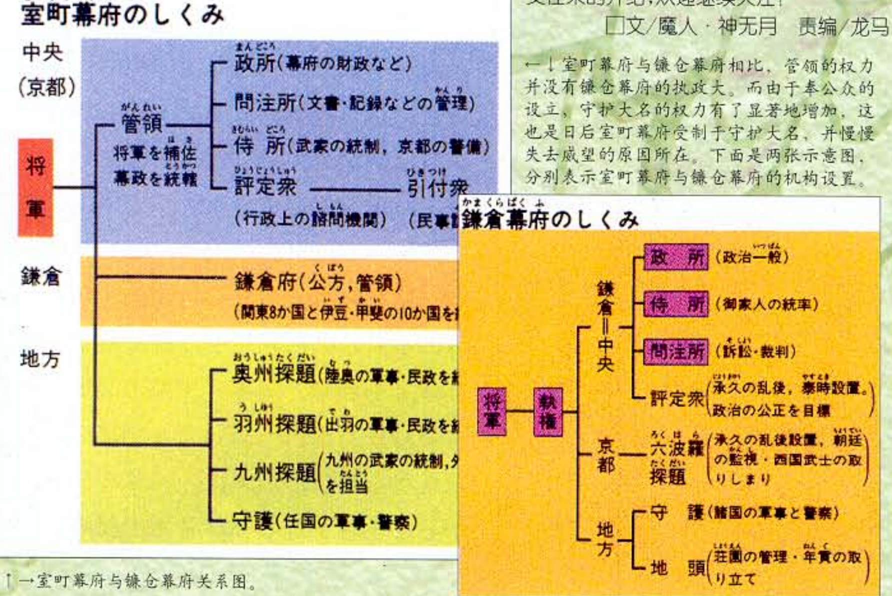
明德之乱

明德之乱以前我们曾经在应仁之乱中简单地提到过。先前说了，足利义满从小就有忧患意识，他看过太多纷争，所以最希望幕府的政权得到巩固与发展！而威胁政权的便是那些具有实力，握有大军的守护大名，山名家就是其中的佼佼者。山名一族曾是南朝的重臣，后归顺北朝，加入室町幕府。由于山名家有11个小国的守护权，占了全日本66国中的六分之一，所以被称为"六分一殿"，此等实力乃所有守护大名之最。这让足利义满非常担心，11国守护，要是造反起来那可不得了了！于是足利义满又出一计，此计甚是高明。山名家从时氏开始便快速壮大，山名时氏死后并没有把家督之位传给长子山名氏清，而是传给了山名时义，这让山名氏清很不满。

当山名时义死后，家督之位又给了他的儿子山名时熙，这次山名氏清有点坐不住了，家族内乱一触即发！足利义满看出此端倪，马上下令，以莫须有的罪名让山名氏清去讨伐山名时熙，为了当家督，也为了出口气，山名氏清立刻出兵讨伐。当山名氏清讨伐成功后，足利义满又下一道赦免令，赦免了山名时熙的所有罪状，并反过来责问山名氏清为何要急于讨伐！这下搞得山名氏清火大了，心里嘀咕："这足利义满不是在玩我吗？"感觉受到侮辱的山名氏清一气之下攻向京都，公然与幕府为敌，最后大败于幕府联合军，氏清被处死，山名家也只被保留了三国的守护权，而其他8国均被瓜分给其他大名。如此，最强大名山名家的实力被削弱，幕府也少了一个威胁对象！这便是"明德之乱"的始末了。足利义满果然足智多谋，难怪会成为最伟大的幕府将军。下回足利义满就要统一南北朝了，还有与中国明朝外交往来的介绍，欢迎继续关注！

口文/魔人·神无月　责编/龙马

←↓室町幕府与镰仓幕府相比，管领的权力并没有镰仓幕府的执政大。而由于奉公众的设立，守护大名的权力有了显著地增加，这也是日后室町幕府受制于守护大名、并慢慢失去威望的原因所在。下面是两张示意图，分别表示室町幕府与镰仓幕府的机构设置。



↑→室町幕府与镰仓幕府关系图。

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之牛鬼

以前我们曾介绍日本三大国妖之一的“鬼”（おに），其实在鬼这类下，还可以细分为更多的妖族，比如本回我们将要详解的便是鬼族中的一支——牛鬼。而关于牛鬼退治的传说也与之前渡边纲于罗生门收复茨木童子的典故有着相似之处。

牛鬼，うしおに，位列于鸟山石燕《图画百鬼夜行》之前篇风。提到牛鬼，在大家的脑海一定能浮想出其大概容姿，大大的牛头、虎背熊腰那是必定的，不过其却有着巨大的像蜘蛛一样的身躯，这是不是很意外呢？要不是那明显的狰狞牛头相信不少人都会将其当作巨型毒蜘蛛吧。不过话说回来，牛鬼和蜘蛛倒还真有那么些实际的联系，譬如其是很善于用毒的，会经常从口中喷射出毒液来发动攻击，再加上其为水栖生物，经常藏没于村庄附近的水中，要是有谁招惹了它，它便会不断地吐放毒液以此来污染一方水土，而靠此水源生存的村民们则均会因中其毒而身亡，这是曾在高知县相当盛行的传说。也正因此，人们都对牛鬼敬而畏之，不敢招惹其犯怒。不过牛鬼最让人胆寒的倒不是这一点，而是牛鬼具有的“凶眼”。据传在熊野地方的牛鬼会目露凶光地凝视所遇见的人，被其所凝视的人会产生树落叶、石流动、牛嘶叫、马吼嚎的幻觉，之后不久便七窍流血而突然死掉，所以这也被看作是牛鬼的诅咒。但其也并不是无缘无故地用凶眼去凝视每一位所碰见的人，它更多的是针对那些对神明不敬或对长辈不孝的人们作出如此惩罚。不过大家可别将牛鬼一味地看作是有害的妖怪，实际上牛鬼的地位是凌驾于众妖之上，也是妖怪中最接近于神明的。先前关于其负面的吐毒和凶眼其实也该算是对不厚道的人们的一种惩罚手段，因此出于对其的敬畏一些地方的人们后来将牛鬼作为了祭祀和信仰的对象。但有个别地方却对此不以为然，他们觉得吐毒和凶眼完全是一般牛鬼妖怪危害人间的作法，他们根本就不觉得其有资格像神明一样被人膜拜，所谓牛鬼也不过是种有着牛角个头较大的牛鬼杂交生物，也就是家畜成精所变。反差如此之大，也令人瞠目结舌。

在古日本大和国（即今奈良县）宇多郡的森林中居住着牛鬼，其每到夜晚便会出没于村落袭击百姓和家畜们，弄得鸡犬不宁、人心惶惶，大家天黑后都不敢出门。后来源赖光得知这个情况后，便派其手下四天王之一并成功收服了茨木童子的渡边纲前来惩治为害的牛鬼。

渡边纲来到牛鬼的老巢宇多郡的森林，走着走着突然一位年轻貌美的女性出现在他面前，那女子向他哭诉自己迷了路，急欲离开此地的她担心在天黑前走不出森林，所以希望渡边能帮她快速逃离这里。不过这一切怎么能瞒过素有降鬼天王之美誉的渡边纲呢，他一眼就识破这位由牛鬼所化女子的真面目，二话不说就拔刀砍下了其右臂先，正欲乘胜追击之时岂料这牛鬼也不是省油的灯，见事已败露便一下使出障眼法逃脱掉。尽管如此，牛鬼还是牺牲掉了自己的右臂。渡边纲则带走牛鬼的右臂拿回去准备净化。后面的故事我们在开篇已经提到过了，与之前渡边纲收服茨木童子时有同样的境遇，即心软的渡边被妖怪化为自己的亲戚而骗回其右手臂。这里当时的情况是渡边刚回到家，其母亲得知儿子今斩得一妖怪手臂，甚为好奇，因从未见过而希望渡边纲能拿出来秀一下让自己开开眼界。对于今天一反常态如此执拗的母亲，渡边纲觉得相当费解，但毕竟是自己母亲，尽管上次被“伯母”骗了，但他心想自己不至于那么衰再被自己的老妈骗吧，于是便把砍下的牛鬼右腕拿出来给母亲看。不过也许真的是四肢发达头脑简单吧，人家茨木童子是把自己的右臂拿到手后才现出原形，这个笨牛鬼看到自己居然轻易地乔装成渡边纲的老妈也能成功骗到手，可能是按奈不住内心的狂喜吧，一下子就冲动地变回自己原本身长6米的牛鬼形态欲拿走右臂。另一方面的渡边纲，怎么说呢，也许他看到自己的“母亲”再变为牛鬼原形，恐怕真的要大叹自己就是那么的衰吧，怎么在森林里都能认出装成美女的牛鬼而在家里就不行了呢，顿时感觉到自己很没面子，若被后人得知此等糗事代代流传的话，自己一代降鬼大师的颜面又何存。所以恼羞成怒，在抢回还未完全被骗走的右臂后便对牛鬼大打出手。牛鬼看到事已至此，也没什么好顾虑的了，于是也放开手脚就地与渡边纲展开殊死决斗。也许是打斗得过于激烈，而且大战了几百回合双方都未分胜负，所以这状况不免地就惊动了渡边纲的顶头上司源赖光。为了尽快平稳事态，赖光亲自出马，不费吹灰之力便将牛鬼的头打落了下来。当然，前面说过了这牛鬼相当有能耐不是那么容易对付的，好歹人家在有的地区也算个神嘛，所以尽管头掉了却仍未死，一直挣扎了约1个多小时，才渐渐没有了生气。是挂掉了吗？非也，此时突然白光一片，牛鬼的残躯飞了起来冲破屋顶向远空飞去（做神仙去了），传闻也正因此其终成广受膜拜的真正神明。



↑最为形象的牛鬼，晃眼一看，相信你一定认为其是蜘蛛吧。



↑牛鬼所享受到的神明地位，由此可见一斑。



↑鸟山石燕大师笔下的牛鬼，是每期必不可少的。

□文/娜卡　责编/北斗



哪款掌机游戏令你手舞足蹈欲罢不能？《回转瓦里奥》就是这样一个能让你舞动身心的好游戏！在简单的旋转中蕴藏了无限的乐趣！《米花通信》第一期就为您奉上有关这款游戏的精彩内容，马上随瓦里奥一起尽情旋转吧！

Vol.1 主持:小沛



《米花通信》是2005年第1期新开张的栏目，取名"米花"也就意味着本栏目旨在休闲娱乐，专为大家介绍一些能够放松心情的游戏，或者是另类搞笑的游戏玩法。游戏本来就是一种娱乐手段，开心才是玩家的生活方式。在这里我们不会去研究如何将射击游戏一命不死通关，也不会去讨论怎样把冒险游戏的隐藏要素集齐。相反，《米花通信》要告诉大家的是，有哪些游戏适合打发无聊的时光，怎么玩才能使游戏变得更加有趣。这里不拒绝恶搞，只要你能发掘游戏的隐藏魅力；这里欢迎大家参与，只要你也热爱轻松的游戏！

新奇另类，拿《回转瓦里奥制造》开涮！

1 批斗《回转瓦里奥》

既然要介绍这款游戏，那我为什么非要吃饱了撑的先"批评"一下呢？原因很简单，就像敢于骂蒙娜丽莎是个没有眉毛的恐龙一样，如果能从一款好游戏中找到缺点，那不是才显得me十分"专业"吗？这种感觉粉爽滴说！首先，《回转瓦里奥》很浪费资源！放着十字键不用，非要拿着GBA像傻瓜一样地晃来晃去。要知道，许多玩家是像我一样常常拿着GBA在公车或是地铁上消磨时间的，你们知道玩这款游戏时，周围的人会怎样看你吗？轻的不过是一笑了之，可万一有哪个好心人打120急救你就惨了！其次，这款游戏的玩法实在是太危险了！好好的游戏非要转啊、甩啊的，万一用力过猛飞了出去，砸到小朋友怎么办？就算没砸到小朋友，砸到那些花花草草也是不好的嘛！最后就是这个游戏的创意实在是太绝了！连老爸、老妈、叔叔、大爷、隔壁二婶、街坊大妈都喜欢到不能自拔，如果有一天连高中老师都产生了想把《回转瓦里奥》作为教材的冲动，那该有多可怕呀！好了，说了这么多，你是不是已经对《回转瓦里奥》萌生了极度的仇恨呢？那就让我们挥舞正义的双手，把它转到爆机为止吧！！

2 《回转瓦里奥》扫盲

声明：以下内容仅供没玩过《回转瓦里奥》的玩家阅读，已经知道的玩家请克制自己扔鸡蛋的冲动！谢谢！先说说隐藏要素吧，大大超越前作数量的隐藏要素是《回转瓦里奥》的一大特点，可怎么才能将他们都收集齐呢？当然就是通关并且反复打穿故事模式啦！隐藏要素分为三大类，一类是隐藏的模式，在上一作中是四只不同颜色的猪，而这次是四只猴子。至于具体的模式内容，和前作一样都是无止境地循环，同时提供不同难度的挑战模式。第二类就是隐藏人物（图1），这个家伙共有9个小游戏，而且都是随机出现的，要想得到就要看运气了！而本作的重点则是最后的一类隐藏要素，其中又分为七个小类。有打碟机、乐器演奏、迷你游戏和实物模拟等。具体多少没算过，怎么也得200个左右吧！知道这意味着什么？也就是说你最起码要把其中一个关卡（其中包含十几个小关）打穿200次左右！假设一天玩4个小时，怎么也得一星期后才能收集齐所有的要素！在这里教大家一个比较无聊，但是能加快速度的方法，那就是玩两个女忍者那一关（图2），因为通一次只需要过13个小关，另外这是唯一不需要转GBA的关卡，按A键就能轻松搞定，因此难度较低。唯一的缺点就是反复打这几关有点乏味，好在每过一次难度都会提高而且细节也会发生变化，快的话一天就能凑齐所有随机出现的隐藏要素了！

3 轻松玩转瓦里奥

在这里我要向大家隆重介绍一款由小沛我自主开发的《回转瓦里奥》专用的GBA周边——"轻松回转装置"（图3）。首先讲一下它的具体用途。它的作用就是哪怕你是一个菜鸟也能够轻松拿到高分，并且不用你拿着GBA费劲地转。只要将绳子固定好，那GBA还不是想怎么转就怎么转，而且要多快有多快！绝对突破手动旋转的极限！下面讲一下制作时的注意事项。材料很简单就是透明塑胶袋一个，绳子一根。最值得注意的是塑胶袋和绳子都要结实，否则后果自负。塑胶袋的透明度要好，不然影响屏幕效果，在这里我推荐《掌机迷》的外包装袋，结实耐用还很透亮呢，并且自带背胶不用再找胶布封袋口。另外保持GBA在袋子内的平衡状态，首先是要放正，其次吊绳子的孔要找准重心不要把孔打偏，建议将孔的周围用打火机略微烤一下以增加强度。好了，《回转瓦里奥》最强游戏周边终于诞生了。下面我给大家推荐几款适合此周边的小游戏，大家可以测试一下这款周边的性能！图4、5、6、7、8中的游戏均可。

4 游戏中的千奇百怪

以不变应万变。图9中的游戏目的就是要玩家保持平衡，别让鸡蛋掉下来。可是如果把GBA放在桌子上的话，这个游戏就永远不会输，只要电池的耐力够久你就可以无止境地玩下去，这样看来，这个游戏倒是成了测试电池寿命的绝佳工具了。

生命在于运动。与上面的游戏相反，图10中的游戏你无需看画面，只要不停地甩就可以。不过手臂的耐力肯定不如电池，成绩绝对比不了上一个游戏。

鸡肋的回转用途。玩过了许多令人手舞足蹈的游戏之后，看到这个小游戏一定会让人有些失望（图11）。在这个小游戏中，唯一用到左右晃的就是在最后猜金币落在哪只手里。

整人的面包片。最可恨的就是这个游戏了！先是旋转面包片放入烤面包机，本以为顺利过关，没想到面包片又跳了出来，还要你按A键把它抓住！（图12）两种操作方式都要用到，第一次还真被它黑了呢！

其实要说怪，游戏中还有很多，譬如用手抓蝌蚪变青蛙，剔牙能剔出兔子等等。正是这些千奇百怪的创意才令本作回味无穷！也许细心的玩家还能够发掘出更多的乐趣，这篇文章全当是抛砖引玉，以后大家对其他休闲游戏有什么独到的见解也可以一起探讨啊！



▲图1 ▲图2 ▲图4 ▲图5 ▲图6 ▲图7 ▲图8 ▲图9 ▲图10 ▲图11 ▲图12



▲图3

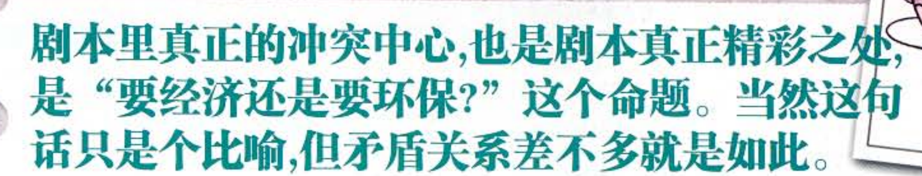
许多玩家都反映这款游戏容易造成肩部和手臂的疲劳，对此情况笔者也有同感，为了写成这篇文章，笔者苦练这款游戏，如今已经双手抽筋到执笔不能了！

剧本评析专栏

人生活剧

经济还是环保——《斯特拉的众神》剧评

□作者简介：李扬，偏爱历史，对游戏中折射出的各种文化、传说及典故很有研究，擅长对世界观的分析，对游戏剧情表述、人物性格塑造等方面有独到见解。曾在诸多报刊杂志上发表过相关评论文章。
□责编/唯夜



□文、题图/李扬

《STELLA DEUS》（《斯特拉的众神》以下简称SD）的剧本是出自以《罗德岛战记》闻名的水野良。从成名作罗德岛到最新的作品《魔法战士利维》，大部分作品都是以架空的世界和幻想风格为主，这既是水野的特长，反过来也说明了水野相对不是那么擅长现实主义风格的描写（个人评论，fans请勿在意）。SD的剧本也多少受到了一些这方面的影响，FANTASY世界的色彩过于浓厚，多少有些影响了剧本同现实的联想和结合。

现实主义并不是写作（尤其是游戏剧本）必须的东西，也不和作品水准挂钩。但是出于个人口味，我更偏好现实主义风格（这里含"非架空世界"的意思）的游戏剧本一些。

因此，下文的评论，肯定是从偏好现实主义描写的笔者主观角度出发的产物，读者依据自己的口味来甄别吧。游戏剧评就和影评一样，不可不信，不可全信。

"要经济，还是要环保？"SD里的剧情冲突，重点可以用这么一句话概括。虽然作者围绕这个中心也安排了一些其他的矛盾。

SD的剧情在一个架空的世界中展开，属于典型的剑与魔法体系，没有火器出现，存在象征人类技术结晶的炼金术和象征自然力量的精灵；被称为"虚雾之海"的白色雾海包围着大陆，并且一步步侵蚀着大陆的土地。这很像《风之谷》里的设定：腐海包围着人类居住的区域，并且逐步蚕食人类可居住的土地。不同的是除了人类无法生存外，腐海里还生息着各种生物，而虚雾之海里则如同黑洞一样什么也没有。



精灵在SD里被设定为维持自然平衡的生命体，原本像动物一样遍布大陆各地和人类共处，抵御着虚雾之海的入侵。

但是，随着炼金术的发明，炼金术的运转需要精灵作为能源（石油？），炼金术士们开始大量捕猎精灵，精灵的数目大幅度减少，自然界失去了平衡。失去精灵的土地首先会逐渐变成沙漠，而沙漠最后一定会被"虚雾之海"吞没。

到了游戏里主人公登场的年份，大陆各地的沙漠化已经日趋严重，虚雾之海的入侵速度大大加快了，世界在缓步走向死亡。

初看起来是很复杂的设定，其实，和现实联想一下就很好理解了——把这里的"精灵"替换成植被的话。

植被（含森林和草原）是经济生产必需的木材来源、也是防止沙漠化的屏障。植被稀少的地方就会被沙漠入侵，最后变成不毛之地。一方面人类需要木材，农耕、畜牧、养殖业会破坏草场，另一方面为了防止沙漠的入侵，人类又离不开植被的保护。从两者之间的关系上来说，和SD里的精灵之于人类是完全一样的。

相比起精灵和虚雾之海的设定来，另一对矛盾组合体，"エクウェ教团"和"霸王军"的设定感觉有颇多不合理之处。エクウェ教团宣称世界通过虚雾之海走向毁灭是神的意志，人类应该放弃一切希望，只需要安静地等待并向神祈祷，就可以通过世界的灭亡迎来"永恒的安宁"。简单地说就是"既然不能避免，那么就接受吧！"通过这个教义，大陆上的人们得以平静地面对灭亡的命运，从而获得精神上的安宁，出于恐慌而自杀或杀人的人也大为减少。エクウェ教的教义，是绝望的教义。

然而就现实而言，人类个体其实是很短视的生物，假设世界被虚雾之海完全吞没还得要几十年的时间（起码在剧本里，虚雾之海出现已经有上百年时间了），那么抱着"今朝有酒今朝醉"心态，趁早吃喝玩乐的人不会在少数，要一个大陆的人都放弃一切希望，安静地等待一个不知道何时来临的末日，这恐怕不太现实。

现实里的主流宗教，也是将信徒的信心建立在对未来的希望上的。因果善报、天国极乐、梵我合一，无不是这种希望的体现。绝望的宗教是不可能长期存在的，何况还发展为整个大陆规模？

这点上，可以说水野未能把握好宗教真正的性质，从而使得剧本里涉及宗教、思想冲突部分的剧情冲击力削弱了很多，缺少能够让玩家觉得"啊，的确是这么一回事！"的现实感。

对于霸王军的描写就更是笔墨乏力了。本身霸王军的出现就很奇怪——谁会关心一个即将灭亡的世界的霸权？行动目的也很奇怪——通过杀戮和破坏，激起已被エクウェ教麻痹多年的人们的血性，改变世界毫无生气的现状。大部分时间里霸王本人不知道在干什么，手下士兵成天就是烧杀抢掠，如果没有セイオン王子领导的叛军当他们的对手，使得双方在游戏终章以前一直有事可做的话，真不知道水野还能安排霸王军做点什么。

エクウェ教也好，霸王军也好，最后都沦为了主人公个人英雄行为的陪衬。这其实是大部分架空奇幻的特色，也没法过多强求，只是因此带来的矛盾冲突的乏力，多少给剧本的现实性打了折扣。

剧本里真正的冲突中心，也是剧本真正精彩之处，是"要经济还是要环保？"这个命题。当然了，这句话只是个比喻，但矛盾关系差不多就是如此。

围绕着虚雾之海的入侵，主人公视作兄长一样信任的人，名叫ヴィゼ的天才炼金术士立志用炼金术来拯救世界，为此需要大量狩猎精灵作为炼金术的能源。而主人公在遇到名叫リーン的精灵使少女以后，决定走另外一条路拯救世界，通过开启"精灵之门"使得世界重新充满精灵（大面积绿化？），阻止土地的沙漠化，进而阻挡虚雾之海。

两个人为了相同的目标，走上了不同的道路，而且难以相容。ヴィゼ的炼金术需要捕猎精灵，而主人公为了防止沙漠化则要保护精灵。联想一下精灵和植被的关系的话，多少可以套用到发展经济与环保的矛盾上来，而且似乎特别适用于我国某些边远地区。

手段上的分歧最终导致了两人之间无法避免的一战，也是两人对于自己的答案的证明。然而现实中经济与环保的矛盾还没有找到答案。相对于教团、霸王军、叛军3个势力，描写上最成功的反而是这一对义兄弟之间的冲突，也是全篇剧情最大的亮点。

水野书写SD的剧本，是否也像《风之谷》那样，背后隐含着作者对于环境的焦虑呢？这个虽然不得而知，但起码游戏里几处对于沙漠化的镜头描写还是比较触目惊心的。（尤其是作为战棋的系统，不得不在沙漠里移动时候那个痛苦啊……）也许可以把SD视为水野对于环保题材的一次试探吧……虽然笔者自己也觉得这个说法有些想当然了。

总体而言剧本构思不错，但描写范围太狭小，没有给予观众观察世界命运应有的视野。

这个也许只能归咎于水野的本行毕竟不是写游戏剧本吧。

而且，主人公时常一口一个的"我要拯救世界"听起来也如同老套的RPG一样陈腐（虽说不是从什么大魔王、邪恶势力手中拯救世界）……

文末小资料：中国森林覆盖率不到17%，而且目前沙漠治理赶不上沙化速度，沙化土地总面积占全国土地面积近二成，并且正以每年约三千四百平方公里的速度扩张。

游戏里的虚雾之海最后是给解决掉了，现实里的虚雾之海，看来还没有答案呢。

寒冬热门游戏发布公告

个性分析游戏的成败

2004年冬—2005年春

哪些游戏最值得期待

未来三个月焦点游戏评述

未来焦点软件大测算

寒冬已至，游戏的世界却似乎进入了盛夏季节。11月底美版NDS先行发售，12月PSP也加入掌机阵营，而在此之间，家用机方面也是大作频频。眼看游戏市场年末的火爆场面，玩家似乎也到了该作出选择的时候了，到底哪些才是自己的选择呢?下面就由我们《电软》特别策划第二梯队为大家奉上今冬明春的热门游戏公告。

□编辑/电软特别策划二队
□文/小沛(队长)、北斗、无无

未来三个月热门游戏检索

2004年12月	
2日	CAPCOM大乱斗、触摸瓦里奥、彩京射击合集、天堂独太、马里奥64DS、愿为你而死
9日	太鼓达人5、索尼克合集、耀奇万有引力、洛克人EXE5
12日	大众高尔夫、山脊赛车、恶魔战士 混沌之塔
16日	超级机器人大战GC、幻侠乔伊2、复活传说、合金装备3·食蛇者、欧洲俱乐部冠军赛、武装雄狮、合金装备·迷幻剂、大金刚·密林节拍、OUTRUN2
22日	决战3、拳皇94 、钢铁之狼的末日、极品飞车·狂飙2
28日	GT4
预定冬季	TO HEART 2、新撰组群狼传、火炎纹章·苍焰之轨迹、家园、绚烂舞踏祭
2005年1月	
13日	义经英雄传
20日	怪兽猎人 G、风云幕末传
27日	死亡淡人·铁拳妮娜、生化危机4、数码恶魔传说2、异兽传说、NANO BREAKER
预定1月	活剧·侍道、星际火狐·攻击、
2005年2月	
8日	罗马暗影
预定2月	超级猴子球豪华版、杀手7、兽王记
预定春季	天外魔境3NAMIDA、恶魔猎人 3

2004年12月2日 拉开年末游戏发售热潮的序幕

CAPCOM大乱斗、触摸瓦里奥制造、彩京射击合集、德比赛马4、天堂独太、超级马里奥64、愿为你而死

PS2 对战格斗 CAPCOM大乱斗

厂商：CAPCOM　发售日：2004.12.2　价格：6980日元



CAPCOM的招牌格斗大作《街霸》现在几乎是强弩之末了，不知为什么总是出到第三代就止步不前了！现在的这款《CAPCOM大乱斗》怎么看也不像是能跟《街霸》相提并论的正统作品，把五个游戏糅合在一起实在有些不伦不类。乍看之下本作倒是十分的绚丽夺目，因为不同的人物集合在一起，总是能给人新鲜的感觉。至于如何把不同的系统融合在一起，相信也是一件棘手的问题。就像《SNK VS CAPCOM》一样，那还只是两个游戏而已，结果系统的差异还不是被骂得一塌糊涂。也许好在本作中收录的五个游戏都是CAPCOM自己的作品，而且CAPCOM也是做格斗游戏的泰山北斗，相信总不会出现过于明显的强弱对比。可是到底这款游戏也不像是能够长期做下去的，出现续作的可能不大。制作这款游戏的初衷也许就是为了让玩家对格斗游戏重新燃起热情，但同时也有随大势的嫌疑，因为现在出现了许多"大乱斗"式的游戏，甚至眼下SNK PLAYMORE也要推出"NEO大乱斗"，这两作的明争暗斗在各自的宣传攻势上也可见一斑。至于到底这款游戏能不能讨大家的欢心，那就要看CAPCOM的造化了。

成功可能 依据《街霸》的人气，这款游戏或许还能有一定的号召力。特别是从目前公布的画面来看，其吸引力不可小觑！

失败可能 格斗游戏的没落不是本作的大敌，就怕CAPCOM搬起了石头砸自己的脚，在这款游戏中融合的游戏过于牵强，不同的系统难以达到满意的效果。

《电软》推荐度：★★★

NDS 触摸动作 触摸瓦里奥制造

厂商：任天堂　发售日：2004.12.2　价格：4800日元

《瓦里奥制造》可以说是有史以来最具特色的掌机游戏，其独到的创意和无穷的魅力是所有掌机游戏所不具备的。《回转瓦里奥》更是再胜一筹！新奇的玩法让人欲罢不能。如今NDS发售在即，《触摸瓦里奥制造》也将随之首发。借着NDS独特的双屏以及触摸设计，新作的游戏方法便更加的多样，不但充分发挥了触摸屏的功能，还利用上了麦克风。如此这般的费尽心机相信大家也早就对这一游戏有所关注了。说到家，游戏终归是作为休闲娱乐的用途，轻松有趣的游戏才是闲暇时的最佳选择。《瓦里奥制造》系列的创意就在于它把无数点滴的乐趣融合在了一起，使之成为制造快乐的舞台。为什么它看似低龄向的游戏定位却能吸引各年龄层的玩家呢，就是因为它找到了大家兴趣的共同点，那就是简单制造快乐！从每一个小小的成功中获得满足，被一个个新奇的设计激发兴趣，在无数小游戏中享受瞬间的刺激，这是《瓦里奥制造》系列的一贯风格，同时在《触摸瓦里奥制造》中，这些优点也将得到发扬光大。在期待本作降临之余，估计人们也会开始琢磨，下一作的游戏方法还会有革新吗?



成功可能 这款并不追求画面效果而是专注于新奇乐趣的游戏倒是十分适合这款新掌机，估计购买NDS的玩家会有很多打算第一时间入手本作的。

失败可能 支撑本作的重头就是新的小游戏，如果本作只是在操作上做文章的话就难免会走进死胡同，希望本作中收录的小游戏依然能够激起大家的兴趣。

《电软》推荐度：★★★★

PS2 射击游戏 彩京射击合集

厂商：TAITO　发售日：2004.12.2　价格：6090日元

彩京的射击游戏一向是比较受欢迎的，前两次的复刻版也都有比较不错的表现，相信本次也值得珍藏。

NDS 医院冒险 研修医 天堂独太

厂商：SPIKE　发售日：2004.12.2　价格：5040日元



总觉得这个游戏的表象意义远大于它本身。在NDS的先行软件阵容里，这款软件是最刺头的一款。首先，来头小，无论是公司的名气还是系列的名气（原创作）都无法和某些坐吃山空的大公司比；其次是，游戏的创意实在是太新了，而且与NDS主机的硬件特色结合得非常完美，且将生活医学与游戏相结合，符合当今日本社会普遍的关注社会生活细节的风气。这两点都决定了它今后的光点和暗点：正因其高新超前的创意，必定会吸引相当多的眼球；没有大的靠山和并不符合业界普遍大作条件的设定也注定它将会战死疆场。但这毕竟是新主机拍出来的第一砖，也是老任的新创意对目前日渐堕落的游戏产业的宣战

书。有这样的创意和任务，就算死得再惨，也会比某些厂商吃老本强很多。至少，玩家定会支持。

成功可能 绝对超前的创意与社会生活和新主机性能的完美结合，无论是秀机能、唱高调，还是拉拢玩家，都已经非常足够了。

失败可能 不大牌的厂商和没名气的原创作，在今日浮夸的游戏界里，这两条绝对是死罪了。死一塌实。

《电软》推荐度：★★★★★

NDS 动作冒险 超级马里奥64DS

厂商：任天堂　发售日：2004.12.2　价格：4800日元

看到这款游戏真是感动啊，不但将N64版完美移植，并且增加了大量原创要素，实在是与NDS首发同时入手的绝佳选择。

NDS 触摸动作 愿为你而死

厂商：世嘉　发售日：2004.12.2　价格：5040日元

随NDS首发的游戏中其实有名的大作并不多，这款游戏也属于原创型的。风格的另类以及有趣的玩法恐怕是恋爱游戏中罕有的。特别是冲着世嘉的名号，相信游戏的品质应该是有保障的。美版已于11月21日发售，销量方面应该可以作为游戏好坏的参考。

04年12月9日 第二轮游戏密集发售日

太鼓达人5、索尼克百万收藏、耀奇万有引力、洛克人EXE5

PS2 音乐模拟 太鼓达人5

厂商：NAMCO　发售日：2004.12.9　价格：7329日元

日式风格的音乐游戏虽然在国内没什么市场，不过偶尔换一下口味也不错，如果你肯为这款游戏配备专门的周边，还是很好玩的。

PS2/NGC 动作射击 机动战士Z高达

厂商：BANDAI　发售日：2004.12.9　价格：7140日元

“神啊，救救我吧”，日本很多濒临倒闭的小街机店的BOSS们恐怕每天都会这么想吧。2001年，神出现了，它的名字是GUNDAM DX。这个看着不起眼的动作格斗游戏以其超群的手感和绝伦的对战性瞬间席卷了街机界，当时在中小街机厅的BOSS中间甚至有“进了这个游戏就等于自己的店有救了”的说法。的确，满足了热血的动漫迷和硬派的动作迷的双重需要，难怪会火。在去年推出续作之后，今年最新的版本Z-



GUNDAM也终于出现在PS2上了。曾经业界有个讨论，“街机的向家用机移植是否间接影响街机发展”。当时舆论都非常倾向于肯定意见，但GUNDAM DX的家用机移植版却完全推翻了这一论调。正是移植版的出现，再度引发了这款游戏在街机的对战热潮，成功致极。现在的新作品以Z高达为背景，又加入了威猛的ZZ高达，在街机厅也着实横着走了一段日子。在PS2上，能再现往日辉煌吗？

成功可能 我们当然有理由相信借着前作的威名，可以有一番作为。但毕竟这个游戏的主战场是在街机厅，不是家里。

失败可能 好人不二心，好女不二嫁。很难说这个系列就不能一直红下去，但相比之下，我宁愿不看好它。

《电软》推荐度：★★★★

PS2/XB 动作冒险 索尼克合集

厂商：世嘉　发售日：2004.12.9　价格：5040日元

前一阵在NGC上的作品现在又转战另外两个平台了。品质是否提升不好说，但是内容还是没什么新意。现在索尼克的游戏已经到了该谢幕的时候了。

GBA 动作冒险 耀奇万有引力

厂商：任天堂　发售日：2004.12.9　价格：4800日元

耀奇的吸引力眼看要超过同门的那些游戏明星了，本作的风格清新活泼，又不失搞笑的成分，实在是必玩佳作！特别是本作的画面，简直华丽得一塌糊涂！GBA的性能也已经发挥到极限了吧。

GBA 角色扮演 洛克人EXE5

厂商：CAPCOM　发售日：2004.12.9　价格：4990日元

绝对的人气作品，前四作都大受欢迎，本作能否继续前面的辉煌是最令人担心的，就算这款游戏做得不错，可是玩多了不会腻吗？

12日 PSP游戏首次火爆登场亮相

大众高尔夫、山脊赛车、恶魔战士 混沌之塔

PSP 体育运动 大众高尔夫

厂商：SCE　发售日：2004.12.12　价格：5040日元

一款非常适合反复品味，并用来打发无聊时光的游戏。移植到PSP上之后更是随身娱乐的绝佳选择。

PSP 赛车竞速 山脊赛车

厂商：NAMCO　发售日：2004.12.12　价格：5040日元

在目前来说绝对顶级掌机上的赛车作品，这款游戏的品质也堪称顶级！不知大家有没有看到这款游戏的演示画面，简直太令人激动了！特别是永濑丽子的加盟和游戏中收录的前几作的赛道，都让人产生怀旧的感觉。再加上如此华丽的画面竟能捧于掌中，相信还没开始玩就已经感动涕零了！喜欢赛车的玩家谁又



能不为之心动呢？年末的掌机大战马上就要打响了，《山脊赛车》无疑将是PSP迎击敌人的重磅炸弹，并且它所拥有的超凡品质必将带来压倒性的胜利！NDS上也将推出这款游戏，两作虽然不尽相同，但是单看逼真的画面所带来的急速驾驶的刺激感，NDS绝对是望尘莫及！在掌机上真正体验如同家用机般爽快刺激的赛车游戏，这恐怕是第一个能够做到的。《山脊赛车》系列在家用机上虽然有些衰落的迹象，但是现在看来，也许到了厚积薄发的时候了！这次如果能够取得成功，该系列的人气也会有再次回升的希望，这一点可能已经快要实现了，因为看过了本作的演示后，我们实在是想不出有什么理由能够抗拒它的诱惑！

成功可能 掌机划时代的竞速类游戏，其带给人们的新鲜感甚至可以弥补游戏中的一切不足。本作的“回归”感也会为自己拉拢不少人气！

失败可能 要说失败，那也只有一种可能，就是PSP销售遭遇滑铁卢，从而祸及无辜，直接影响到该作的销售。但这种可能性极低！

《电软》推荐度：★★★★★

PSP 对战格斗 恶魔战士 混沌之塔

厂商：CAPCOM　发售日：2004.12.12　价格：5040日元

不知道为什么PSP上的首款格斗游戏会选择这款早年发售的《恶魔战士》，虽然改变不是很多，但是就冲着可以在掌机上看到不亚于街机的游戏画面，玩家也可以捧一下场啊。

16日 超大作游戏的续作大行其道

超级机器人大战GC、幻侠乔伊2・黑色电影之谜、复活传说、合金装备3・食蛇者、欧洲俱乐部冠军赛、武装雄狮、合金装备 迷幻剂、大金刚 密林节拍、OUTRUN2

GC 战略角色扮演 超级机器人大战GC

厂商：BANPRESTO　发售日：2004.12.16　价格：8190日元

作为一名机战迷，最近值得期待的当然是前段时间曾公布过的GC专用新作《超级机器人大战GC》。尽管随着CAPCOM宣布生化4将移植给PS2，任天堂的GC就已经彻显得更加孤立，不过还好眼镜厂商没有跟着落井下石，就像当年的N64版机战一样，在制作本作时仍然是尽心尽力，这点可以从这次机战GC众多崭新的系统变革中可以看出来。与以往的系列作品不同，这次机器人的每个部位损伤将独自计算，各部位受到损坏之后对机体的影响效果也不尽相同，诸如移动力下降、该部位的武器无法使用等状况。这一设定使得游戏的真实性有了很大的提高。可以说，这一系统的引入将大大提高机战系列在战略性方面的不足，不过同时也有可能使战斗的爽快感有所下降。而敌方机体捕获系统的引入，则很有可能是参考自BANDAI的SD高达系列。只要将对方机体躯干以外的部分全部打坏就有可能用战舰对其进行捕获。在官网上我们看见了扎古II的捕捉流程，只



是不知道这一方法除了喽罗级的敌人外是否还适用于BOSS的座机。相信大多数玩机战的朋友对驾驶夜莺的兴趣要远高于收集一摞小扎古吧？本作在战略层次上的偏重与之前作品中对战斗爽快感的追求有着明显的区别，GC玩家们也将会玩到一款全新的机战。

成功可能 机战系列一直就有着大批稳定的死忠，销量方面是比较有保证的。而且近期GC上的游戏很少，本作甚至有可能吸引非机战迷购买。

失败可能 毕竟GC已是垂暮的主机，GC玩家中的机战迷数量也有限。本作中对战略要素的过度偏重很有可能影响到系列一向的爽快感。

《电软》推荐度：★★★★

GC/PS2 动作过关 幻侠乔伊2

厂商：CAPCOM　发售日：2004.12.16　价格：6980日元



如果有人要问今年年末最值得期待的动作游戏是什么，那么我可以毫无疑问的告诉你：《幻侠乔伊2》！出自动作游戏天尊，号称“回归动作游戏原点”的颠峰ACT作品，不但在欧美大受欢迎，我国玩家之中也有相当多的人喜欢这款作品。尽管前作素质相当杰出，却受限于GC的普及量等条件的制约，最终结果只是叫好不叫座。虽然外界好评如潮，实际游戏销量却差强人意。出人意料的就是，如果GC版销量的不尽人意还可以归结为主机销量的原因，PS2移植版在日本的销量之低则让人无语了。也许是被“无双”培养起来的新一代日本玩家已经不再对硬派动作游戏感冒？这次的最新作仍旧继承了前作简洁、爽快以及硬朗的动作风格，敌方角色种类也大幅增加，不像前作翻来覆去就那么几种敌人，闭着眼睛也能干掉。新敌人的增加必然使游戏的操作更加灵活多变，全彩V的打法也更加值得钻研了。总之，不管你是不是一位动作游戏爱好者，《幻侠乔伊2》都绝对是一款不可错过的经典作品。还等什么，让我们拿起手柄，Let' s Get It On!

成功可能 作为次世代中最为杰出的动作游戏，再加上PS2、GC同时发售，以及前作留下的良好口碑，本作的销量还是非常值得期待的。

失败可能 值得一提的就是PS2版前作在日本的销量问题，即使幻侠乔伊适合欧美玩家，但是未必能在日本游戏玩家中大受欢迎。

《电软》推荐度：★★★★

PS2 角色扮演 复活传说

厂商：NAMCO　发售日：2004.12.16　价格：7140日元

NAMCO旗下的传说系列一直就有着一批忠实的追随者。即使是去年在日本人气低迷的GC上发售的《神乐传说》也取得了20多万份的不错成绩，PS2移植版的《神乐》虽然在总体质量上有小幅的缩水，仍旧卖得不错；



这也让NAMCO尝到了甜头，专为PS2打造的最新作《复活传说》也将于年底强势推出。值得一提的是，系列传统的TP槽在本作中被取消了，取而代之的则是活力计量表（Force Gauge）系统，各角色无论是技还是术的实用都需要消耗FORCE值，而FORCE值在战斗中可以随着时间慢慢回复，说白了和以前的TP值并没有多大区别。和前作神乐相比，本作主要还是在系统各处进行小变化，没有太多让人耳目一新的亮点。在我国有着为数不少的传说迷，我本身也非常喜欢传说系列。以前一直奇怪传说这么优秀的RPG在日本为什么最多只能算是游戏作品，而仍旧远远无法与FF之流相抗衡。不过看看每一作的传说系列，每次新作的变动多只是小修小补，很少有能像FF那样有彻底改头换面的气魄，就多少也能明白一点原因了。但无论如何，复活传说都绝对是一款优秀的作品，除了之前的日本国民RPG勇8，它就是近期RPG的首选了。

成功可能 从来就没有玩家会去担心传说的销量，在GC上尚且如此，何况是在PS2上？本作综合的高素质就足以吸引很多玩家了。

失败可能 最近传说系列似乎有点泛滥的趋势了，推出的周期明显加快，也许这次的销量可以勉强让人能够接受，而要想真正大卖则很困难。

《电软》推荐度：★★★★

PS2 谍报动作冒险 合金装备3·食蛇者

厂商：KONAMI　发售日：2004.12.16　价格：7329日元

MGS系列中，如果说FC版还是默默无闻，PS版的1代是正式为系列打响了漂亮的第一炮，PS2版的2代则是让世人都认识并彻底记住了小岛秀夫这个响亮的名字，并为MGS获得了世界顶级游戏的荣誉。那么，这次的MGS3到底还能提高到什么地步呢？在MGS3中，小岛秀夫将游戏舞台搬到了几乎是与世隔绝的热带雨林之中。在这个与现代社会完全是两个世界的地方，玩家将遇到许多之前从未见过甚至是想不到的问题，生存下去，成了玩家在游戏中最为迫切的需求和愿望。

MGS系列中最大的特点就是每一作都不会墨守陈规，每次都会在系统中做出相当大的变动和添加更多的新要素。这次的MGS3中新增的CQC近距离格斗系统，食



物捕捉以及自我疗伤系统都非常有创意；虽然之前也有其他作品中采用了类似的设定（比如“孤岛求生”），但也许真正能将它们发挥得淋漓尽致的作品就只有这款MGS3了。类似前传的故事设定将给我们解开不少之前留下的不解之谜，同时也有可能带来更多的谜团。在这个寒冷的冬季，和主角一起在热带雨林里面展开一场扣人心弦的潜入作战，与敌人展开巧妙的周旋，为生存而斗争，为理想而奋斗！

成功可能 小岛秀夫负责的合金装备已经成了顶级游戏的代名词，仅仅只是冲着这个招牌相信就已经能使游戏大卖了。MGS3绝对精品！

失败可能 说失败其实并不恰当，我们只能说这次的作品能否超越前作所达到的超高水准。如果能再有进步，就已经很难能可贵了。

《电软》推荐度：★★★★★

PS2 体育经营 WET-欧洲俱乐部冠军赛

厂商：KONAMI　发售日：2004.12.16　价格：7329日元

如今提起WE系列，一定会有很多人咬死了认为这是足球游戏目前的最高峰。的确，WE的成功，使KONAMI名利双收，并成了现在为数不多的活跃在一线的几家老厂之一。并使其滋生统治足球游戏界的野心，这款作品就是例证。明显地是在挑战某款足球经营类王道作品的神威。但去年推出的第一代作品因其晦涩的系统、雷同的设定和很多不完善的地方而彻底失败，一时间成了众多足球游戏迷的笑谈。现在卷土重来



的这款作品，不知究竟会在系统上有多少值得人关注的改进。但就编者个人来说，以欧洲球会为经营起点的设定完全比不上自己设计一个原创俱乐部的那种代入感，无差别购买球员的设定也会使最终很多人的阵容相近，在对战中完全体现不出自己的个性。如果您选择了一些欧洲强豪，再赢得一些奖杯，这样的成就感绝对比不上那种把一支队从无到有，从有到强的感觉，成就感相比之下至少缩水70%，这样的经营游戏自然不会有人太上心。不过对足球一知半解的人也许就会认定这是款好作品，那也没辙，反正KONAMI的东西一向都是假专业，没这种人他们哪赚钱去啊？

成功可能 LU以及对足球叶公好龙的人也许就会选择这款作品，当然如果您要说想拿这个来研究欧洲转会市场动态的话我也没话说……

失败可能 KONAMI的东西绝对可以唬住一些人，但对于真正的行家和爱钻研游戏的人来说，是那么的幼稚。

《电软》推荐度：★★

XB 动作射击 武装雄狮ALLIDE STRIKE

厂商：TECOM　发售日：2004.12.16　价格：7140

SS时代的神作，当年那超级硬派的手感和真实的战争感觉令无数热血汉竞相倾倒。后来推出在PS2的作品因种种原因比较伤老FANS的心，最终没有流行起来。当听闻最新作要在XB上推出的时候编者还是相当地振奋了一阵，毕竟这样的游戏在XB这样的主机上推出实在是再合适不过了。有好几天编者还相当沉醉于幻想之中，想象着超级硬派的手感与XB主机的性格完全融合的作品会是个什么样子。到现在很多游戏的信息也已经公布出来了，也许就更有理由期待了。总觉得这样的作品还是出美版比较好，符合大老美的性格，再加上支持联网对战，嘿！绝了！

成功可能 绝对是硬派动作游戏的代表，久经考验的老系列，在6年前的2代之后，我完全有理由期望它再辉煌一把。

失败可能 这样的作品很可能不会讨好某一部分人群，过分的硬派定然会招致一些人的反感。毕竟那些老fans数量越来越少了。

《电软》推荐度：★★★★

PSP 卡片动作 合金装备 迷幻剂

厂商：KONAMI　发售日：2004.12.16　价格：5040日元

迷幻剂？不知是迷幻了对手还是自己。MGS离开了动作改为卡片，真不知会有多少人买帐。也许PSP的首发作品中，这就是首先要挨拍的。

GC 节奏动作冒险 大金刚 密林节拍

厂商：NINTENDO　发售日：2004年12月16日　价格：5800日元

去年年底发售的《金刚康伽》凭借良好的创意，在GC上取得了四十万份的杰出销量。显然，任天堂不会让这款游戏的专用周边“金刚手鼓”只发亮一次，即将于



年底推出的大金刚系列最新作《密林节拍》将再次召唤出这一法宝。游戏中，玩家需要以不同的方式敲打手鼓来控制画面中的金刚。敲打方式并不复杂，玩过《金刚康伽》的朋友应该比较轻松就能上手。鼓面与鼓沿的拍打组合可以创造出许多种有意思的动作，其中有不少动作相当搞笑。这款凭借手鼓，以音乐游戏的操作方式来实现大金刚的动作冒险的新形态游戏方式，为系列带来了新的活力。今年5月份于美国举行的E3游戏展上，本作获得了最佳创意奖。而这个冬天，这部充满新意的游戏也将会再次带给玩家们更多的欢乐。

成功可能 前作的成功让我们看到了只要有好的创意，厂商还是能够得到丰厚回报的。希望这次的丛林节拍也能再次获得它应该有的收获。

失败可能 GC有限的普及量外加专用手鼓周边的必需，很可能会限制部分玩家的购买欲望。前作四十万份的销量也许就是本次的最高冲击目标。

《电软》推荐度：★★★★

XB 赛车竞速 OUTRUN2

厂商：SEGA　发售日：2004.12.16　价格：7140日元

冬天怕冷而不愿意出门的懒汉一族肯定会喜欢这款作品，在家中暖暖和和地打着热血的街机硬派作，肯定会寒意全无。



22日 一轮高潮之后的短暂沉寂

决战3、拳皇94、钢铁之狼的末日、极品飞车·地下狂飙2

PS2 历史战略 决战3

厂商：KOEI　发售日：2004.12.22　价格：7140日元



决战系列在2代结结实实地恶搞了一把中国历史之后被众人狂批，看来现在也老实多了，3代以织田信长的故事为主线，而且根据目前情报来看，有很多战役都是日本历史记载的战役。只不过玩家扮演的只是织田军中的一个小兵士，要在战场中依凭一己之力改变战局……这不就是信长野望的无双版吗？实在是让人有点汗？游戏做得还算比较细致，导入了兵种和兵种特技的升级系统，以及可以从商人购买道具等设定都是比较新颖。感觉就是把信长野望系列和无双系列的特点做了一个融合，这也将是本作比较大的一个卖点。看着还算精细的画面和满有临场感的战斗部分，我脑子里只是在想：您打算把这碗冷饭吃到几代算是个头儿哇？

成功可能 将战略和无双系列的优点有机融合，一改恶搞风讲述历史正剧，会有无双迷或战国迷捧场，相信热卖大有希望。

失败可能 无双就是摇钱树，无双就是聚宝盆，KOEI以往成功开发出的新类型游戏，如今却成了他发展的最大障碍。

《电软》推荐度：★★★

PS2 对战格斗 拳皇94 RE-BOUT

厂商：SNKPLAYMORE　发售日：2004.12.22　价格：7140日元

其实还是满喜欢94、95那种粗糙的画面设定和打斗感觉的。听说要重新推出后还是满期待的。但看到画面之后立马无比失望，这样油滑的画面，让我联想到两个假男人互相往对方身上扔奶油并不时一甩头发拈枝花咯咯娇笑的情景……

PS2 桌面竞技 DQ&FF富有街特别版

厂商：S·E　发售日：2004.12.22　价格：7140日元

汇集两大厂商原先作品中人气角色的作品，可爱有余的角色设定和轻松有趣的游戏气氛一定会让其成为过年时朋友相聚的首选。

XB 动作射击 钢铁之狼的末日

厂商：FORM SOFTWARE　发售日：2004.12.22　价格：7140日元

离奇的故事设定和足够酷的武器设定决定了这会是一款无比火爆的动作游戏，买XB的玩家有几个不喜欢这样的游戏的？根据此编者判定此作必火。

PS2/NGC 赛车竞速 极品飞车·地下狂飙2

厂商：EA　发售日：2004.12.22　价格：7140日元

同样是EA的风格，跨平台发售。游戏依然是系列一贯的风格，欧美喧哗赛车。如果是系列的FANS的话相信可以接受。不过相比同期发售的诸多赛车游戏大作，本作的特点似乎不是十分明显。

28日 GT4令这一天成为车迷的节日

GT4

PS2 赛车竞速 GT4

厂商：SCE　发售日：2004.12.28　价格：7665日元

《GT 4序章》销量74万的火爆市场反映似乎早就预示着《GT4》将会有光明的前景。赛车游戏水准如今是越来越高了，《WRC 4》对于拉力赛的真实模拟，《BURNOUT 3》的火爆飞车场面以及实力不俗的《OUTRUN 2》都不是省油的灯。面对如此之多的强劲对手，《GT 4》想要稳坐中军帐看来也绝非易事。有道是“十年磨一剑”，《GT 4》早早放出了序章吸引广大玩家的注意，同时也是提前显示一下该作的超凡品质，而至于真正的完整正式版则迟迟未露庐山真面目。这也许出于两点考虑，一是前一段时间屡有赛车游戏大作面市，如果同时发售必然会被其他游戏抢走部分市场份额。另外，不急于发售而延长制作周期也有利于保证游戏的品质。起码从现在官方公布的图片来看，该作的画面质量已是凌驾于他作之上了，至于操作感等细节设定，由于该系列一贯的口碑，还有先前《GT 4序章》的不俗表现，都让玩家吃下了定心丸。SCE无论技术还是策略都胜人一筹！眼下发售之日将近，《GT 4》是成是败到时便见分晓。

成功可能 《GT 3》的成功很难让人担心续作的销量，同时续作的大致情况我们已经了解了大概，就游戏品质而言也应该是一款难得的大作。

失败可能 从现在的情况分析，《GT 4》似乎很难会输得离谱。虽然现在说它必是百万大作也有些言之过早，但说失败却也没什么可能。

《电软》推荐度：★★★★★

预定冬季 发售日没有明确的期待作品

TO HEART 2、新撰组群狼传、火炎纹章苍炎的轨迹、家园、绚烂舞踏祭

PS2 恋爱文字冒险 TO HEART 2

厂商：AQUAPLUS　发售日：2004年冬　价格：7140日元

冬天里玩恋爱游戏，似乎是个不错的选择……目前这个类型的游戏已经堕落得厉害了，所以有这种水平的游戏出现就应该知足了。

PS2 剑术动作 新撰组群狼传

厂商：SEGA　发售日：2004年冬　价格：7140日元

SEGA的剑术动作作品，今年不愧是日本的“新撰组”年，有很多关于这个题材的作品出现，不过看上去似乎这个作品的素质更高一点。

GC 战略角色扮演 火炎纹章 苍炎的轨迹

厂商：NINTENDO　发售日：2004年冬　价格：未定

与《皇家骑士团》并称最强战略模拟游戏的火炎纹章系列，其在日本的影响力可谓相当之深远。每一作的推出都可谓是精雕细琢之后的经典，玩家也总是百玩不厌。这部玩家从GC刚开始发售就强烈要求制作的战棋游戏王者，如今，终于就要在今冬降临了。从现在所能了解到的情报来看，GC版火纹最大的变革就是游戏地图的3D化。以任天堂一贯追求的“游戏性第一”的作风来看，进行这一变化的首要目的当然不会是为了追求画面的华丽。很明显，作为一款战棋，3D化后的地图无疑将大大增强游戏在战略层面上的多样性与可变性。另一款经典战棋游戏《皇家骑士团》就是以计算地形高低差，以及正面、侧面与背面攻击的不同效果的利用而著称。这次火纹将地图3D化很明显也将会引入这些经典的成功要素；除了这些可预见要素的加入之外，地图的变革对游戏系统的其他影响目前还尚未可知。GBA《圣魔之光石》与本作的互动也非常值得期待，编辑部里的火纹二人组已经被某木头的“GC购买劝说攻势”引诱得很有些心动了。



成功可能 任天堂的游戏必属精品早已是玩家们的共识，何况是这款王者游戏。这款GC垂暮之时发售的超大作一定会吸引相当多玩家的眼球。

失败可能 不过有一点需要考虑到，GC的普及量，现在是欧美远大于日本本土。而欧美玩家中，喜欢这类回合制战棋游戏的人好像不多。

《电软》推荐度：★★★★★

PS2 角色扮演 绚烂舞踏祭

厂商：SCE　发售日：2004年冬　价格：未定



由SCE本社开发的一款RPG游戏，虽然就游戏本身而言，只能算是素质一般，不过改编自游戏的同名动画倒是已经抢先上映了，也许能够带动游戏的人气。

GC 角色扮演 家园

厂商：CHUNSOFT　发售日：2004年底　价格：未定

由CHUNSOFT制作，并号称“回归原点”的RPG游戏。游戏中的场景非常之大，也许这将是NGC上的最后一款正统RPG大作了。



13日 05年1月 义经独角戏

义经英雄传

PS2 历史动作 义经英雄传

厂商:FORM SOFTWARE 发售日:2005.1.13 价格:7140日元

游戏是以日本历史传奇人物源义经的故事为蓝本的一个动作游戏,基本系统采用的还是无双类系统,哎,真不明白,难道每个无双类型的游戏都能大卖?



预定1月 火狐活剧秀

活剧 侍道、星际火狐 攻击、

GC 动作射击 星际火狐 攻击

厂商:NINTENDO 发售日:2005.1 价格:6800日元

这次的星际火狐不再是由RARE公司制作,而是由任天堂本社与NAMCO合作进行开发的,并由皇牌空战的开发小组协助完成。

PS2 动作冒险 活剧 侍道

厂商:SPIKE 发售日:2005.1 价格:7140日元

日本浪人只身来到美国西部的冒险故事,游戏厂商表示可以利用手中的武士刀挡下子弹或是凭借敏捷的身法加以闪避,有够刺激!

20日 怪兽猎人谱写风云幕末传

怪兽猎人 G、风云幕末传

PS2 动作冒险 怪兽猎人 G

厂商:CAPCOM 发售日:2005.1.20 价格:4990日元

今年春天推出的系列第一作基本一改以往网游给人的没有游戏性的印象,将团队协作、动作、收集探索和合成几个要素很好地揉合在了一起,在日本的PS2BB用户中着实火了一把。更可贵的是其单机版的任务也非常丰富,很有挑战性。如此厚道的作品当然会在玩家中有不错的口碑了。而即将推出的新作更加入更多的新道具,这样无论是游戏还是组合武器时的选择都会变得非常丰富。而且就算是同种类的怪兽其体型也不一样,在击倒怪兽之后会有显示,并会不停更新最大数字,这也成了一个收集要素。感觉新作加入的要素非常多,对前作感觉还不错的自己心里还是满期待这个作品的。只不过……先攒钱买网卡吧……



成功可能 精细的制作保证了高品质,在线游戏时乐趣更高,绝对比那些中国网吧里流行的东西水平要高很多。

失败可能 在中国,几乎没有这个游戏的发展空间。近乎于0的PS2网游市场决定了作品不可能大流行,好在单机模式还算丰富。

《电软》推荐度:★★★

PS2 剑术格斗 风云幕末传

厂商:元气 发售日:2005.1.20 价格:7140日元

其实日本幕府末期的这段历史在泛亚地区历史中是很有参考价值的,不过我国年轻人对其的了解最多也就限于新撰组什么的,绝对的误区。这个作品中给两种取向的人都提供了机会:你可以扮演倒幕的革命义士,也可以选择当地土匪,加入新撰组。这样无论是学院派还是追星族,都有自己发挥的余地。从游戏层面上来说,倒幕一方多数是去执行一些暗杀幕府要员的任务,比如寺田屋事件;而相对的新撰组一边的任务则多是所谓的维护社会秩序等任务。个人预测作品将会受到喜欢历史的玩家和喜爱动漫的玩家的欢迎……



成功可能 历史事件完全再现,对于喜欢钻研历史的人来说是个不错的选择,而我国动漫界相当一部分的新撰组迷也会捧场。

失败可能 游戏的手感估计还是和以前一样僵硬,也许除了剧情之外,本作就没什么特别值得反复品味的地方了。

《电软》推荐度:★★★

27日 最令人关注生化4初登GC

死亡淡入 铁拳妮娜、生化危机4、数码恶魔传说2、异兽传说、NANO BREAKER

PS2 动作冒险 死亡淡入 铁拳妮娜

厂商:NAMCO 发售日:2005.1.27 价格:7140日元

《铁拳》系列现在也面临着生存亡的考验,《铁拳4》所表现出的颓势实在令人担心该系列的将来。这款由《铁拳》中的人气角色妮娜所领衔的动作游戏也许正是想要从侧面挽救《铁拳》。不过从游戏的介绍来看,似乎操作并不是十分简单,解谜要素的加入也使得游戏的流畅度会受到一定的影响,还有从妮娜的装扮上看,本作的卖点似乎也不只是游戏的品质,怀疑是否也受到了《DOA》的影响。要说本作的可取之处那就是为妮娜设计了相当丰富的攻击手段,连在《铁拳》中的招式也得到了部分再现,这在动作上起码保证了观赏性,但同时也是以牺牲上手度为代价的。至于本作的故事,其实也与《铁拳》有一定关联,原本对于其身世和后来遭遇的一带而过,在这里进行了详细的解说,安娜也有在本作中登场的机会,这两姐妹的故事也便成了该作的一大看点。格斗游戏的人物担纲主角的作品这应该是第一部,新鲜感是绝对少不了的,要想让这种新鲜感维持下去,优良的游戏品质是绝不能少的。希望妮娜在本作中不只是一个噱头。



成功可能 妮娜的人气已经为该作的发售做好了铺垫,格斗游戏人物出任主角也为游戏增添了吸引力,只要爽快感不打折扣,成功并非难事。

失败可能 与上面相反,游戏过分追求动作的复杂,从而丧失了游戏的上手度。虽然有许多华丽的招数,但是很难实现熟练操作也是枉费心机。

《电软》推荐度:★★★

GC 动作冒险 生化危机4

厂商:CAPCOM 发售日:2005.1.27 价格:8190日元



不知道大家对CAPCOM上演的"逆转闹剧"怎么看,不过感觉应该会有不少正义之士从此就开始鄙视CAPCOM了,至少编者就认为这出闹剧并不比中国队06世界杯之行的最后一场高明多少。也许是大环境使然,老厂商全都堕落了,连坚守最后一块阵地的CAPCOM现在都……不由得让人感叹世风不古。先不说这个,游戏超高的素质绝对是今年圣诞商战中数一数二的,感觉很难在游戏层面上对其提出什么批评。但强烈建议大家先买NGC版,在此有请声明:只有NGC版的生化4才是三上真司的真正作品,谨防假冒。

成功可能 玩过了该作的试玩版,看到如此优异且越发越有点硬派的生化系列,你叫我怎么拒绝?要拒绝也拒绝PS2版。

失败可能 经过前面的跳票闹剧,NGC的销路几乎已被完全斩断,已经有很多人等着看笑话了,最终CAPCOM断绝的还是自己的商机。

《电软》推荐度:★★★★★

PS2 动作冒险 NANO BREAKER

厂商:KONAMI 发售日:2005.1.27 价格:未定

KONAMI制作的一款类似恶魔城无罪的3D动作游戏,主角可以将手变成各种形状不同的武器,是一款强调爽快感的动作游戏。

PS2 角色扮演 异兽传说

厂商:SQUARE-ENIX 发售日:2005.1.27 价格:8190日元

本作是由开发过星海传说与北欧战神传等著名RPG作品的tri-Ace小组制作,游戏中将会有真实的时间流逝变化,是值得期待的RPG大作。

PS2 角色扮演 数码恶魔传说2

厂商:ATLUS 发售日:2005.1.27 价格:7329日元



ATLUS旗下著名RPG女神转生系列的最新作,在新增的罗刹模式中,玩家会因为饥饿而暴走成物理攻击超强的状态,游戏还可继承前作的记录。

8日 05年2月 类似合金装备的古罗马史诗

罗马暗影

PS2 动作冒险 罗马暗影

厂商：CAPCOM 发售日：2004年2月8日 价格：49.99美元

CAPCOM于今年年初就已经公布过的一款动作游戏。本作是由开发鬼武者以及洛克人等大作的著名制作人稻船敬二负责开发。游戏的故事背景为纪元前44年的罗马帝国，凯撒大帝遭到暗杀之后其亲近顾问大臣Vesnius被冤枉是暗杀者而遭入狱，他的儿子Agrippa为了洗刷父亲的冤情，与好友一起展开冒险，解开隐藏在凯撒暗杀事件的真相与揭发背后的阴谋。游戏中的舞台也充分呈现出纪元前的罗马帝国景观与文化背景，比如罗马特有的建筑风格、市集、竞技场、战船、森林等。玩家将必须探索游戏中广大的罗马舞台，进行血腥残酷的竞技场死亡斗剑与战车比武对决等等，整个游戏之中处处充斥着古罗马的气息，玩家会感到仿佛回到了两千多年前的角斗场。相信看过罗素·克洛主演的电影大片“角斗士”的玩家们都会对片中血腥、紧张、刺激的角斗影像深刻吧？在这次的游戏中，我们就有机会亲身体验一次其中的滋味。



成功可能 这种以古代历史为背景的动作游戏，在欧美比较容易受欢迎。这也是为什么游戏的美版将会先于日本而发售的原因。

失败可能 许多作品也都是先出美版，因此本作在日本市场的前景可能不被看好，毕竟就连游戏制作人小野也对本作在日本的情况不甚看好。

《电软》推荐度：★★★

预定2月 临近尾声的谢幕作品

超级猴子球豪华版、杀手7、兽王记

PS2/GC 动作冒险 杀手7

厂商：CAPCOM 发售日：2005年2月 价格：未定

当初“GC独占作品五连发”中的一款，最终因为三上在公司内丧失地位以及CAPCOM对主机支持重心的调整而宣布了PS2版也将会发售。不过对于众多玩家而言，尤其是PS2玩家而言，这条消息是有利无弊的。本作采用了时下流行的卡通渲染技术图像引擎，画面风格与前段时间风靡一时的《代号13》比较相似，因此给人留下的印象非常深刻。游戏中的相关设定也非常独特，主角是一名有着7种不同人格并有“杀神者”称号的知名杀手Herman Smith，前往猎杀另一名有着“神之手”称号、可让一般普通人暴徒化的凶恶魔头Kun Lan，以阻止其利用自己的可怕力量造成世界混乱。这样的设定很容易让人想起“幽白”中的前灵界侦探仙水忍。当初CAPCOM宣布的五款独占作品都非常有特色，这次的《杀手7》也极具个性。从之前厂商公布的画面来看，可能会有不少的血腥成份。相信这款游戏一定能给我们带来另类的感受。





成功可能 这是一个需要创新和提倡个性的时代，遗憾的是现在的游戏界中却是续作不断。CAPCOM如此大胆的创新精神难能可贵。

失败可能 虽然这是一款很有个性的游戏，不过却未必能被游戏界所接受，尤其是现在的日本玩家，他们似乎更加钟情于无限推出的续作。

《电软》推荐度：★★★

PS2 动作冒险 兽王记

厂商：SEGA 发售日：2005.2 价格：7140日元

当年在MD上风靡一时的硬派动作游戏，重新制作的PS2版采用了3D的游戏舞台，背景也从神话时代跨越到了发展出基因技术的近未来。另外值得一提的是，本作的中文版也会第一时间发售。

PS2 动作冒险 超级猴子球豪华版

厂商：SEGA 发售日：2005.2 价格：未定

完全收录《超级猴子球》前两作中的所有关卡，并新增46一共300个关卡等待玩家挑战。本作将同时发售PS2与XBOX版。



预定春季 至今没有公布明确日期的大作

天外魔境3NAMIDA、恶魔猎人 3

PS2 动作冒险 恶魔猎人 3

厂商：CAPCOM 发售日：2005年春 价格：未定

在经过了2代的沉寂之后，《恶魔猎人3》大有重振雄风东山再起之势。从前段时间放出的第一关试玩版来看，本作的进步可谓是翻天覆地！但更加潇洒的动作，愈加成熟冷峻的外形，个性十足的模式选择以及邪恶感十足的敌人角色都令人看后无不心潮澎湃！现在单调无聊的生活造就了感觉愈加麻木的人，这样的游戏正是刺激大脑的最佳选择。所以爽快的战斗过程和炫人耳目的声光效果才是这一类游戏所要追求的境界，在动作游戏里，简单上手并能迅速得到内心释放的感觉是对游戏品质极致的追求。《真三国无双》为什么能够获得成功，就在于它简单畅快，那种在万军之中取上将首级的成就感总叫人欲罢不能！从《恶魔猎人3》试玩版中也可以看出这一点，CAPCOM在本作中极力打造的就是这样一种简单的快感！实在不知道用什么样的言语来形容《恶魔猎人3》给编者的感觉，激动还是兴奋？恐怕会远远超越这两种心情！说了一大堆的好话，似乎本作等待的只有掌声和鲜花了，其实也不尽然。《恶魔猎人2》的拙劣影响是否会波及到本作还不好说，但即便是那样，相信只要品质回升，玩家还是会继续捧场的！





成功可能 本作的素质得到了大幅提高，在目前的动作游戏中罕有佳作与之抗争。严谨的制作不单能够确保游戏质量，更将是销量的保证！

失败可能 同期有不少动作游戏大作发售，如一直以来口碑不错的《幻侠乔伊2》等，也许会加剧市场的竞争，撞车现象可能会造成叫好不叫座。

《电软》推荐度：★★★★★

PS2 动作冒险 天外魔境3NAMIDA

厂商：HUDSON 发售日：2005年春 价格：未定

曾经宣布PS2版与GC版同时制作的经典日式RPG，最后厂商以为了保证游戏的品质为由终止了GC版的开发，希望游戏的质量能让期待已久的玩家们满意。



—— 结 束 语 ——

这篇文章是“电软特别策划二队”成立后的第一部作品，不知读者大人们是否觉得有一定的参考价值呢？我们“电软特别策划二队”的行文宗旨是服务大众和娱乐大众。现正值年末游戏发售热潮前夕，我们的评论是为大家作一个参考，想要购买游戏的玩家可以适当参照我们的微薄建议，如果这篇文章真的为您提供了方便，那将是我们最感荣幸的事。下期我们还会继续努力，争取奉献更加优秀的文章给长久以来一直支持《电软》的新老读者。在这里，“电软特别策划二队”成员小沛、北斗、无无感谢大家认真读完我们的文章，并请大家继续支持我们，谢谢！

漫画是一项神奇的艺术，更与现代玩家有着割舍不开的情谊。她承载了很多人的理想与生活，她也为我们带来了一面面充满激情的面孔。“电软剧场”的开幕，就是希望在这里能够上演更多精彩的玩家的故事。









































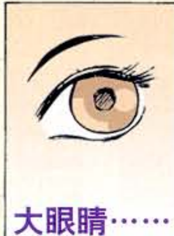
















□ 本期策划、制作/华尧



































































下期的稿件，作者只能在医院完成了……

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER



谍报动作

本刊译名：合金装备索利德3·食蛇者			
KONAMI	2004.11.17	49.99美元	83K
DVD-ROM	美版	1人	17岁以上推荐

CHECK1 游戏基本操作

行走、跑动	左摇杆控制人物走动，速度取决于你推摇杆的力度，用十字键可以最慢的速度潜行，即使走到敌人身后也不会被发现。
匍匐前进	当人物蹲下或卧倒时推摇杆，速度也看推摇杆力度，慢爬不会发出声音。
蹲下	×键控制人物在站立和蹲下两种状态之间的切换，按住×不动则是在站立和卧倒之间切换。
第一人称视角	按住R1键进入第一人称视角，此时左摇杆控制瞄准，轻按□键举枪。单发的枪械需要在举枪后重按□键接着快速松开才能发射，如果按下去后发现情况有变不能开枪了，可以慢慢的松开□键收回枪械；连发的自动步枪，只要重按□键不动就可以连射。第一人称视角射击时，枪械的后坐力会表现出来，匍匐状态的射击后坐力要比站立时小得多。
爬树爬楼梯	树干有藤蔓缠绕表示可以按△键爬上去，在树枝上按△键可进入悬吊状态，注意此时仍然可以按□键用手枪射击，悬吊时要注意体能的消耗。△键同样可以用来爬楼梯和翻越某些矮小的障碍物。
瞄准	某些武器在第一人称视角下，按L1键可以进行更精确的瞄准。
游泳	在水面上游动时按×键可潜入水底，水下用左摇杆控制方向，按×键前进，快速点击×键还可加快游动速度。潜水时要注意左上O_2的消耗，此时的体力值决定O_2量的上限。连按△键可以迅速的浮上水面。
主观视点爬行	当爬进缝隙或长草区域时，会自动转换成第一人称视角。此时十字键的左右可以控制Snake横向爬行。
前滚翻	跑动时按×键朝前翻滚，可用来穿越某些障碍，也可撞到敌人。
快速装备转换	按住L2键或R2键分别出现道具和武器的快捷菜单，使用方向键转换。当选定一个武器后，点击R2可以快速的装备或卸下这件武器。部分道具的装和卸类似武器的操作，也有部分道具只能在快捷菜单中选中同时按○键使用，比如杀虫剂和假死药等等。
贴墙、探头	当走到墙边后，持续向墙的方向推摇杆就可以贴墙。之后再推相应的方向，或者使用L2、R2键是贴墙左右移动。当走到墙边缘时，按下L2或R2可以探头出去观察敌情，配合右摇杆可看到更多的地方。注意，探头时可能被敌人发现。在墙边能做的另一个动作就是跳出射击。装备上武器，按□键Snake就会转身自动瞄准最近的敌人，射击完毕后松开□键一段时间又可以迅速返回墙后隐蔽。
第一人称视角下的动作	第一人称下按L2或R2是向左右探身，在门前使用这招可以偷看门内的情况。同时按下是向上探身。
拖动敌人	当敌人被打晕、麻醉或打死倒地后，不装备任何武器的情况下走到敌人旁按□键可以抬起他们。按住□键不动配合方向键可拖动，把他们拖到一个隐蔽的地方以免让其他敌人发现。大部分敌人身上都有一些弹药之类的道具，抬起他们之后放下就会抖出这些道具。
敌人的重武器	这次的战场上有很多重机枪、防空高射机枪之类的重武器。走到后面按△键可以使用它们。
弄出声响	贴墙后按○键可敲击墙壁，如果附近有敌人听到就会过来调查。这时你可以绕到身后干掉他，或者干脆走人向纵深前进。
右摇杆技巧	第三人称视角下，推动右摇杆可以小幅改变玩家的视角，这样可以使Snake不一定非要在屏幕正中间的位置，能更好的观察情况。找到一个好的视角后按下右摇杆可以固定这种自定义的视角，再按一下可还原。

卸除敌人武装	射击敌人的右手，他会失去握枪的能力。如果击中敌人的对讲机，他就无法和总部联系。
"不许动！"	悄悄从身后接近敌人然后举枪，敌人就会乖乖举手投降。拿把没子弹的枪也可以吓唬敌人，但是你可以试着扣动扳机。与2代不同，这一次敌人举手后枪就会掉落并消失，所以就算敌人采取反击也只能用拳头来打你。



↑这种场景前两作可看不到。



↑感觉CQC强得有点过分了。

CHECK2 近距离作战系统

CQC（Close-quarters combat）：字面翻译就是近距离作战系统，当然它并不只是拳脚功夫那么简单。游戏中，○键是专门的CQC键，如果简单连按，就是同前几作没太大区别的两拳一脚。而作用最大的，也是MGS3中CQC精髓的就是近敌轻按○键的一系列动作。

击倒	接近敌人后，按○键的同时推一下左摇杆，Snake就会顺着摇杆的方向将敌人重重的摔倒在地，直接导致敌人晕眩。
勒脖	接近敌人轻按○键就是勒住他，如果松开○键敌人就会挣脱逃走。当勒住一个敌人后，在前方的敌人会怕误伤，都不敢轻易开枪，但是他们会冲上来用匕首攻击。之后的一系列动作都要以勒脖为基础。
威胁	勒脖后按下左摇杆，Snake就会亮出刀子吓唬敌人。这是非常有用的一招，因为此时敌人会说出很多重要的情报。这些情报包括这一区域的特点，物品分布和敌人分布，甚至可能得到这一区域敌人所使用的对讲频率，从而解除警报或者得到炮火支援（这种频率只能使用一次）。当然也能获得很多与剧情任务相关的情报。
割喉	勒脖后重按○键就是一刀了结敌人。这也是为什么上面强调了勒脖要轻按○键的原因，因为按重了人就死了。
人盾	勒脖后迅速按□键就可以左手勒住敌人，右手腾出来射击。配合R1还可以用第一人称，不过因为敌人的肩膀挡住了所以枪口不能向下。
推倒	勒脖后按↓+○键可将敌人推倒趴在地上，此时如果举枪还可以让他举手投降。

能使用上述CQC技巧的武器，在图标上都有明显的"CQC"字样，一般都是匕首、手枪这类小巧的武器。像AK-47这类的枪械就不能使用CQC技巧，装备它们时按○键是用枪托攻击敌人，实用性不高。

CHECK3 道具系统的一些小变化

因为背景设定为上世纪60年代，所以Snake的各种装备性能都要打上一点折扣。最大的变化就是雷达不再是无限制的了，但游戏一开始就提供有三种可以了解附



近情况的道具：MOTION DETECTOR，可以感知到附近移动的物体；ACTIVE SONAR，声纳，可以感知周围有生命的物体；AP SENSOR，当有敌人靠近时手柄会震动。这三种道具还有夜视仪和热能探测仪等等都需要装备电池，这种电池可以自动充电，而且在游戏途中还可以得到更多的电池。武器方面变化最大的应该算是手枪的消声器，Mk22和M1911A1两把手枪都有各自专用的消声器，而且有使用次数限制，用完了之后手动安装新的消声器。

60年代的Snake装备没有21世纪的先进，就连放置装备的包包都要落后不少。打开菜单看到的Backpack就是装备袋了，进入里面又分为两类，道具和武器。每类只能装上8种供随时按L2或R2切换。所以具体的地点、情况要使用怎样的道具和武器组合最好要考虑清楚，不然时刻要按暂停进入菜单实在是有损游戏感觉。

CHECK4 新增的迷彩系统

根据不同的环境，穿着不同的迷彩和涂不同迷彩妆会影响到你的隐蔽程度。画面右上的百分比就是你和现在所处环境的相似度。游戏过程中可以获得很多新的迷彩，如果你的PS2能上网，连上官方的服务器也能下载到专门特制的迷彩。

CHECK5 如何在野外生存

为了在野外顺利完成任务，Snake必须保持充沛的体能和健康的身体。为此，游戏提供了猎食和治疗系统。

在丛林中，有着各种各样的动植物，它们大部分都能被当作Snake的食物。当你看到会动的动物包括鳄鱼、山羊这种较大的和野兔、蛇这种小型的甚至是蜘蛛等昆虫时，不妨试下用武器攻击它们。死后它们都会变成食物，获得后在Food菜单中选择食用。按照味道的不同，它们恢复体能的作用也不同。需要注意的是，如果食物图标上出现了一只苍蝇，表示这个已经变质，吃了它会导致胃病。另还有一些动植物本身是有毒的，如果误食也会发生食物中毒。这些变质有毒的食品并不是一无是处，因为有些BOSS级人物战斗时也会需要找食物吃，这时就可以把这些垃圾食品丢给他们了。食品袋中还提供了三个笼子，它们可以用来装下活着的小动物，这样就不用担心变质了。要活捉小动物可以使用麻醉枪或者老鼠夹。



↑治疗画面，百分比表示这里的伤恢复情况。

在战斗中，Snake会受到各种各样的伤害，如果不及时治疗，会严重地影响体能甚至生命值。所以当你发现血槽出现红色，或者体能下降速度很快等等情况的时候，就要及时进入菜单的Cure进行治疗了。方法是选中受伤的地方，按下相应的L2或者R2键，选中物品后按○键使用。游戏中提供了多种治疗药物和器具，它们的作用分别是：

Sture Kit	治疗CUT（刀伤）
Bandage	治疗BURNS（烧伤），CUT，GUNSHOT WOUNDS(枪伤)和BROKEN BONES（骨折）
Splint	治疗BROKEN BONES
Styptic	治疗CUT，GUNSHOT WOUNDS
Disinfectant	治疗CUT，GUNSHOT WOUNDS
Ointment	治疗BURNS
Cigar	赶走LEECH（水蛭）
Survival Knife	剔出体内的子弹（GUNSHOT WOUNDS）和箭矢（ARROW WOUNDS）
Digestive Medicine	治疗STOMACH ACHES（胃痛）
Cold Medicine	治疗COLDS（感冒）
Antidote	治疗FOOD POISONING（食物中毒）
Blood Serum	治疗VENOM POISONING（动物毒素）

CHECK6 隐藏的小秘密

1、游戏标题画面可以通过左右摇杆、6个LR键以及△键来进行相应的控制，大家不妨试试看。

2、新游戏开始时选择"I like MGS2!"，这样Snake在开场动画中就会戴上雷电的面具。

3、通话频率中有几个专门放歌的频率，笔者找到4个：148.39，148.96，144.86，141.85。

4、将Snake VS Monkey模式中所有的关卡以第一名的时间通关，就可以得到香蕉迷彩和猴子面具。


↑难道是KONAMI无双类新作的前兆？

5、当Snake被关在Groznyj Grad要塞的牢房时先存个档，用叉子剔出大腿上的假死药并吃下，然后选择EXIT退出游戏。读取刚刚那个存档，就能进入一个类似无双的小游戏Snake's Nightmare。游戏没有血槽之类的限制，再打倒一定数量的敌人后，主角还会变身。时间一到自动退出这个迷你游戏。游戏的操作是：□键攻击，○键特殊攻击，×键跳跃，L1调整视角，L2锁定某个敌人，R2快速移动。

6、BOSS级的人物和Snake一样都拥有体能值，这个值如果降到零也算打败了BOSS。而且这么做的好处是会得到有特殊作用的迷彩。

特殊迷彩	特殊能力
Animals	第一人称视角举枪时手不会抖。
Cold War	一些敌人向你射击时会犹豫不决。
Fire	火焰和爆炸伤害减半。
Hornet Stripe	蜜蜂、水蛭和蜘蛛的伤害无效。
Snake	究极迷彩。
Spider	极高的隐蔽率，但是穿着时迅速消耗体能。

游戏详细剧情攻略



（地图上白点表示各种道具，重要道具有专门的提示。绿点为隐藏的小青蛙，这种小青蛙一共51只，攻击它会发出可爱的叫声。）

二战之后，世界被分为两极——东方和西方，这标志着冷战时代的来临。

1964年8月24日上午5点30分，巴基斯坦领空。一架正飞往苏联的美军运输机上，Snake平静的抽着雪茄。20分钟后，他迎着日出跳下了飞机。镜头转到行动之前的任务简报，Snake从Zero少校口中得知此次任务是营救苏联科学家Sokolov。他以前是将加加林送入太空的东方号A1火箭的开发功臣，现在是苏联秘密武器OKB-754设计署的署长，东方最优秀的武器开发专家。而两年前，他突然开始寻求西方国家的庇护，因为他开始害怕他自己研究出来的东西。最终我们的人控制了Sokolov。紧接着发生了古巴导弹危机，肯尼迪总统要求苏联拆除和移走他们在古巴的中程弹道导弹（IRBM），作为条件，美国交还Sokolov给苏联。之后美国得到消息，Sokolov在苏联国家安全委员会（KGB）的强迫下继续研究秘密武器——某种核发射装置。半年后的现在，苏联的核试验越来越频繁，而这肯定与那秘密武器有关。根据情报，Sokolov现在被囚禁在一个叫Virgin Cliffs的地方，这是救出他的好机会。

在降落后的通话中，Snake的导师The Boss出现了，她是这次行动的顾问。她的出现让Snake感到很激动，"你离开已经5年72天又18小时了。""你瘦了。""你能从我的声音里听出来？""当然，我了解你的一切。"

首先爬上树，在树枝上按△键悬吊拿回装备袋。接着穿过沼泽时要注意在泥地里人会越陷越深，最后Game Over。所以要选择最短的距离穿过泥地。另外要注意鳄鱼的攻击，如果被它的尾巴扫倒在泥地里就上不来了。继续向北，在过吊桥的时候不稳定的桥面会影响行走，跑动的话影响更大。到达废弃的工厂后，在东北的房间找到Sokolov。

当Snake走到Sokolov身后时，他正在烧某种设计图，注意到有人到来，他很慌张的问Snake是不是Volgin的手下，Snake则表明了美国中央情报局（CIA）特工的身份。


↑HALO跳伞（高跳低开式跳伞），历史性的一跳。

"你得在他们来到之前把我弄出去。"

"'他们'是谁？"

"苏军总参谋部情报总局（GRU）Volgin上校的人。"

Volgin是陆军的激进分子，他想要夺取苏联的政权。当肯尼迪总统遇刺后，赫鲁晓夫政权很快瓦解，Volgin上校迅速控制了多个秘密武器开发所，现在他又看上了Sokolov的开发项目。而外面那些士兵，是KGB派来防止Volgin抢走Sokolov的。

"等一下，你的俄语说得很不错，你在哪学的？"

"跟我的导师。"

"是吗？美国真是个令人恐惧的国家。"

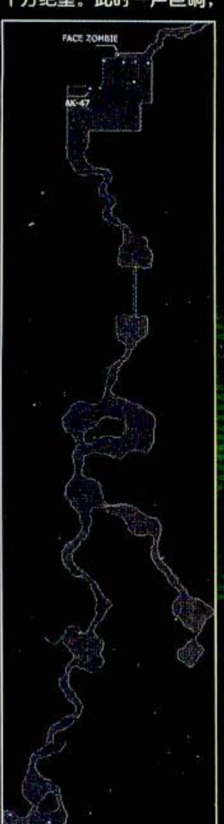
走之前，Snake在与少校的通信中得知他们和The Boss已经失去联系，少校说很可能只是信号减弱。当走出房间后，KGB的士兵发现并包围了Snake二人，而正在此时，GRU的Ocelot突然的出现（就是1、2代的Ocelot），并瞬间干掉了6名KGB士兵。面对Snake，Ocelot察觉到他并不是那个The Boss，于是决定干掉他，可惜子弹卡壳，反被Snake用CQC制伏。


↑Ocelot阻止Volgin发射核弹，但无济于事。


↑中国的毛瑟手枪，看得清上面的字吗？

"你用手来退膛对吗？不过在实战中测试这种只是听说来的技巧并不聪明。除此之外，你喜欢转动手腕来减轻后坐力，这些都是左轮的技巧。但这些富有想象力的射击说明你有两下子。"

向南走追上Sokolov，得知Ocelot的部队是GRU的精英，这让Sokolov感到十分绝望。此时一声巨响，神秘武器Shagohad出现在他们视野内。



Shagohad是一种自行的可发射搭载核弹头IRBM的坦克，它可在恶劣的地形单独发射核弹。不过目前进度只是第一阶段，而真正完成需要二个阶段。Sokolov预言如果完成形态的Shagohad被Volgin夺走，将意味着冷战时代的结束——新的世界大战的到来。

二人走到吊桥上，迎面走过来的居然是The Boss，而Sokolov则被直升机上眼镜蛇部队（Cobras）的人抓走。紧接着，Volgin出现，他接过The Boss带来的两箱东西，并准备杀死刚刚被The Boss打倒的Snake。The Boss阻止了他然后把Snake扔下吊桥。"漂走吧，我现在和他们一起了。"

Snake醒来后会进入治疗系统，治疗方法见前文。Snake无力的靠在树旁，无奈的看着Shagohad被GRU带走。在直升机上，Volgin打开了箱子拿出了The Boss送来的小型核弹，Ocelot则闻出旁边女人身上的怪味，没人确切知道她是谁，只是认为她是Sokolov的爱人。Ocelot对她很警觉，但有着奇怪嗜好的Volgin还是决定留下这个女人。接着他用核弹摧毁了Sokolov的研究所。

1964年8月30日晚间11点30分，北冰洋上空。因为上次的行动，苏联加强了领空的安全防御，所以这次不能使用HALO跳伞而选择在夜间利用新式武器降落。镜头转向几天前在医院内Snake和Zero的一次谈话。CIA为了找替罪羊，几天来不停的盘问Snake。而此时Zero前来，表示又有了一个任务。几天前，赫鲁晓夫和约翰逊通过热线电话交谈，涉及的内容是关于24号的那次核爆。苏联在侦测到核爆的同时发现了领空内的那架美军飞机。苏联要求美国作出解释，不然就只能发动战争。约翰逊总统说出了The Boss的叛变和Volgin合谋。但赫鲁晓夫要求美国政府在一周内抓住The Boss并证明美国的清白，而这个任务就落到了The Boss最后的学生Snake头上。

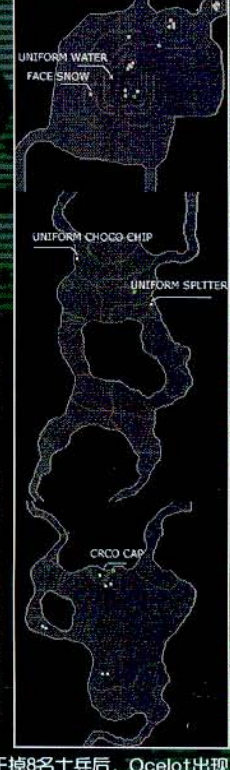
此次任务KGB提供了通讯频道和两个内应——ADAM和EVA。ADAM已经混入了Volgin的部队，并预定和Snake在上次救出Sokolov的废弃工厂见面。

着陆后不久就再次遇见The Boss，她不停的告诫Snake快回去，并引爆着陆舱要引来敌人逼Snake走。

"你为什么要叛变？"

"我并没有叛变，我忠于我的'结局'，我的目的。你呢？Jack。你会怎么做？忠于你的国家还是忠于我，忠于任务还是信仰，忠于职责还是个人感受？你现在还不知道真相，但早晚你会要选择。我并不期望你能原谅我，但你也无法打败我。

下次见到你，我会杀了你，回去吧。"



这里一直到废弃工厂的地图和先前的一样，不过要注意一下新的道具分布和青蛙分布。到达废弃工厂后，进入原先关押Sokolov的房间再出来就会引发剧情。

接头人乘着摩托出场了，听声音显然是个女的，虽然她自称是来接应的，却说不出暗号。而此时后方出现敌人，正当Snake怀疑这是个陷阱的时候，摩托上的女子开枪打死了所有的敌人。"这就是我给你的暗号。我是EVA。"Snake并不信任眼前的这个女人，这跟计划的不一样。"ADAM怎么了？""Volgin是个多疑的男人，他认为ADAM并不适合这次的任务。""而你却可以，为什么？""因为他做不到的事我能做到。"EVA在炫耀着她的身体。EVA提供了一把手枪和一件研究员制服，并详细的描述了这附近的情况。之后她建议Snake睡一觉，到天亮后再行动。

清晨，Snake他们已经被Ocelot的部队包围。干掉8名士兵后，Ocelot出现并捉住了EVA。

"我看你换了一把左轮手枪。"

"是的，这次不会出现意外了。"

"你把上次称为'意外'？那都是因为你想要耍酷。这次你有把好枪，但是上面漂亮的花纹雕刻让它更像是一个收藏品。然后你忽略一个最基本的事实，你那家伙杀不了我。"

Ocelot扣动了扳机，但是竟然没子弹。EVA趁机挣脱，并用摩托漂亮的放倒了Ocelot。原来Ocelot还不习惯只有6发子弹的左轮，被打败的他只好落荒而逃。

之后继续往北前进，到达水塘后注意里面的鳄鱼，如果被它们咬到就没机会挣脱。另外在水塘中行走和游泳时如果听到一声类似吮吸的音效就表示你被水蛭叮上了，它会很快的消耗你的体能，要尽快治疗。地区北面有一处高地，需要从西面树枝上的绳索爬过来，中途落下抓住另一根绳索再爬上去。上面有一个鳄鱼头，在水面游泳时装备它能骗过敌人。



↑漂亮实用的鳄鱼帽。


↑打坏边上的装置电网就没电了

接着首次碰到电网，想要通过它们要仔细寻找被破坏的漏洞或者底部被动物刨出的大坑爬过去。电网后面是雷区，匍匐靠近就可以回收这些地雷。最后经过一个小型基地后，遇见Ocelot。

BOSS战：Ocelot

第一个BOSS比较简单，你可以试用各种武器伤到他，要注意Ocelot的子弹会反弹，身后的敌人有时也会开枪。这里提供一些小细节：Ocelot头顶的树枝上有很多蜂巢；在镜头转向他换子弹的时候按下暂停键可以提前攻击。将Ocelot体能耗尽会得到ANIMALS迷彩。

突然大量蜜蜂袭来，对战被迫中断，Snake被逼跳下深谷。

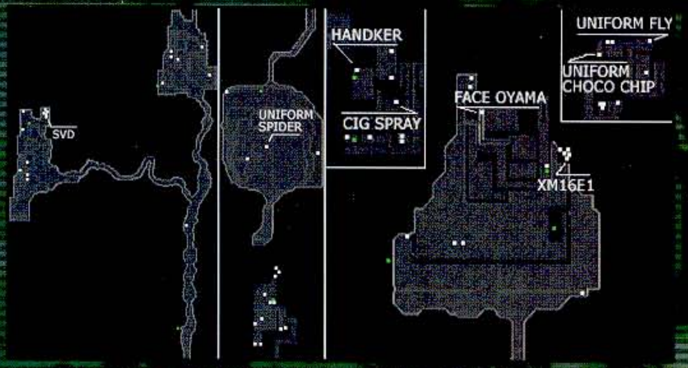
山洞内伸手不见五指，点上雪茄会带来一点亮光。当得到火把和夜视仪后情况就好多了。在山洞的另一区域北面碰上了Cobras成员之一的The Pain。

BOSS战：The Pain

The Pain也比较好打，当蜜蜂向你袭来时跳入水中躲避，蜜蜂缠住他帮他挡子弹的时候就用刚得到的M37轰散它们，最后注意The Pain脱掉面罩之后放出来的蜜蜂会蜇伤你，注意治疗。将The Pain体能耗尽会得到HORNET STRIPE迷彩。这件迷彩要绕道右边的岩石上再跳到中央的石块上获得。

来到小河之后，注意空中漂浮的单兵飞行器。在之后的两个区域里如果被发现，敌人会发射信号弹通知这些浮游兵过来增援。

在仓库门口发现了Sokolov，他正被逼着往里走。见他不合作，旁边的Volgin开始电击那名叫Tanya的女子，Sokolov不想让她受苦只好乖乖听命。可这时Ocelot却叫住了他，并和他玩俄罗斯转轮——三把左轮一发子弹，不停的交替射击，吓得Sokolov尿了裤子。幸亏The Boss及时阻止。之后为了对付Snake，Cobras之一的The Fear出动了。



穿过仓库往北再次进入密林，这里布满了五花八门的陷阱。如果不小心被绳套套住脚的话，按△键可以割断绳子。

到达研究所后，先从左边爬过电网，然后从左边围墙低下的缺口爬入内院，或者直接到右墙敲门进入。在这里穿上EVA提供的研究员制服，并且去除脸上的迷彩后，除了真正的研究员以外，士兵不会看出你是假冒的。但穿上制服之后就不能使用常规武器了，只能使用在地下一层找到的CIG SPRAY和HANDKER。



↑研究所里有不少游戏杂志。

在地下一层左上的房间内，在那里的并不是Sokolov，而是Granin研究署署长同时也是苏联一流武器学家的Granin。他获得过列宁勋章，机动弹道导弹SS-1C的设计者。但是因为Sokolov的出现，他变得没有了价值，只好借酒消愁。此时他拿出了他设计的Metal Gear图纸给Snake。"你熟悉关于人和猿猴之间失落的环结（missing link）理论么？这种技术就像是步兵和炮兵之间的missing link。这将是武器开发史上革命性的一步，我已经将研究成果寄给了我美国的朋友。Sokolov的Shagohad在我的成果面前显得那么的苍白，将火箭的引擎装在坦克上有什么用？不，坦克不需要火箭引擎，它需要的是一双腿，一双能像人一样自由行走到达任何地方的腿，这才是武器史上的革命。可惜那帮蠢货却选择了Sokolov，哲学家的遗产（Philosophers' Legacy）也给了他。"

"你刚说什么？"

"Philosophers' Legacy，你知道哲学家这个组织么？上校继承了他们巨大的遗产，Volgin的父亲趁着战争的混乱状况负责洗钱，最后Volgin非法的继承了这笔钱，这样我们就不需为军费开支担心，所有的研究费用全部由上校来出，我的研究项目资金也来自那笔遗产。但是现在我的钱和人，都被转移到了Shagohad的开发项目上。明天他们就要开始最终阶段的测试，当Sokolov在Volgin的主基地Groznyj Grad要塞中做最后准备时，我却在招待敌人的间谍。"





"Sokolov被转移到那个地方？Shagohad也在那里？"

"嘿，你不是想去Groznyj Grad吧？你疯了吗？我敢肯定你会被杀的。让我来帮你，那个要塞周围有个地下通道，你可以从那里潜入，通道的入口在山上。还有，拿着这个钥匙，用来打开之前仓库的一扇通往密林的门，在密林的尽头，你可以爬上山顶。明白了？作为回报，我要你带出Sokolov破坏Shagohad。"

BOSS战：The Fear

原路返回仓库，途中遇到了The Fear。Snake一开始就被毒箭击中，正式开打后要及时治疗。因为The Fear穿有隐形迷彩，且行动特别迅速，肉眼几乎无法辨别和跟踪，但是在热能探测仪上就一目了然了。由于穿了隐形迷彩所以体能消耗特别大，当他只剩下两格体能值的时候会停止攻击你转而去找东西吃。The Fear除了发射普通毒箭以外还会发射炸弹弩，会造成烧伤。将The Fear体能耗尽会得到SPIDER迷彩。比较特殊的是The Fear会主动找东西吃，且一吃就能将体能补满，用通常的方法能难将他的体能耗光。只要利用他饥不择食的特点就可以搞定他：首先收集此区域地面上的蘑菇（蘑菇种类为D）或者红色的有毒青蛙，将这些食物当作武器装备，然后丢出去。The Fear饿了肯定是优先吃下你扔出的食物，这样他就会中毒。导致中毒的食物不但不能补充体能，还会有反作用，几轮下来轻松搞定。如果你手头上有一些变质的动物肉扔出去也有一样的效果。

BOSS战：The End

经仓库东门进入密林，首先往东走补充一些道具，然后往北走面对传说中的现代狙击之父The End。这场战斗将是一场持久战，战场由三个区域组成，只要将这三个区域走遍，地图上会标出所有可能的狙击地点，The End将在这些个狙击点之间不停的转移，如果他开枪，地图上就会用红圈标出他的具体地点。他的攻击方式基本分两种：远距离就狙击，但射出的并不是子弹，而是一种麻醉针，被射中会极大消耗体能，要及时治疗用刀剔出。好在这个区域的食物来源很丰富，所以并不用太担心。近距离就扔闪光音响弹。要想取巧的击败The End，就要灵活使用各种装备：首先用定向麦克风找出他的大概方位，再根据地图上的狙击点判断出大概位置，然后绕到从身后接近偷袭，他逃走后马上使用热能探测仪跟踪脚印。因为他的体能也在不断的消耗，需要补充食物，所以可以用食物引诱他过来。将The End体能耗尽会得到MOSIN NAGNT麻醉狙击枪。

向北进入通道，伴着Cynthia Harrell的清唱爬上一段长距离的楼梯，就来到了山顶的基地。这里开始有直升机巡逻，而山壁中也有不少洞穴可以爬进去。最后沿着战壕走到右上的房间与EVA汇合。


↑充饥也可以猎食。

Snake进入山顶的这间小房间时，EVA正在换衣服。Snake注意到她身体上遍布着一道道的伤痕，EVA解释说这都是Volgin弄的，"他是个虐待狂，从他人的痛苦中获得快感。"Snake注意到了她腰部的一处伤痕。

"这是怎么来的？"

"这是我到苏联之后弄的。"

"不，时间要比这早。嗯，你以前做的密码破解是坐办公室的工作，怎么会有这种伤痕？"

"你真的想知道？"EVA转身看着Snake，"真可惜啊，女孩子都想要保留一些秘密的。"

话题转到正题，EVA说Shagohad的第二阶段试验马上就要开始，而赫鲁晓夫的部队正往这里赶来，Volgin也正在聚集部队，如果不早点潜入基地就麻烦了。Sokolov被关在要塞的核心——武器试验室里。武器试验室由东栋的研究所、中央格纳库和西栋三个部分组成，而Sokolov就在西栋里。为了进入西栋，EVA计划让Snake去偷取Volgin的亲信Raikov的制服。（这人全名Ivan Raidenovitch Raikov，根本就是小岛恶搞自己的作品——和二代的雷电长得一模一样，连名字中都有"Raiden"字样）而EVA则去准备任务完成后撤退的工作。

Snake正准备开始行动，却被EVA叫住，"我一直想问，你和The Boss之间是怎样的关系？"

"她就像是我的母亲，我的导师。"

"还像爱人？"



"不，比那更深一层。我的一半属于她。"

"那你认为你现在能下手杀她？这是你的任务之一，不是吗？""……"

谈话结束后，EVA为了不引起敌人的怀疑迅速回要塞去了。而此时要塞内，Volgin正在猛击一个油桶。最后一击后，Granin被从油桶里面甩了出来--他死了。Volgin想要审问他关于间谍的事，但Granin什么也没说。Ocelot非常看不惯Volgin的这种残暴的做法，可面对Volgin他也毫无办法。

"这是场战争，少校。通过信息和间谍活动来进行战斗的冷战。我们必须铲除一切间谍，不是杀他就是被杀。"

"你竟然怀疑我们的同志。"

"C3炸弹已经被偷了，而那个美国人还不可能到达要塞。"

此时The Boss又带来了两位Cobras成员的死讯，并表示会亲自对付Snake。她还说出美国这次任务的目的是要破坏Shagohad和得到Philosophers' Legacy，最后还要除掉The Boss。而Ocelot对一旁的Tanya仍充满怀疑……

BOSS战：The Fury

返回Mountaintop从另一个门进入地下通道，遭遇The Fury。这个家伙的攻击很简单，站着喷火或者飞起来喷火。尽量不要和他近身，被他发现后也不要和他站一条直线，远远的打他几枪然后换到另一条通道是最安全的打法。由于通道内比较暗，打开热能探测仪会比较好找到他。注意虽然地面上的余火不会马上造成伤害，可是一旦呆久了也会烧伤。最后注意一点就是不要从南面掉下去了。将The Fury体能耗尽会得到FIRE迷彩。

上楼梯进入Groznyj Grad，首先往东北方向走，进入东栋的武器研究所。穿上研究员的制服，在二楼弄晕Raikov并把他拖到西南面的房间。得到他的制服之后穿上，然后戴上雷电的面具，在整个东栋就无敌了，原本几个提示需要特殊频率才能打开的门现在也自动打开了。从二楼往西，穿过中央栋来到西栋门口，骗过两名守卫就会自动进入西栋。

顺利进入西栋后，Snake偷看到Tanya正威胁Sokolov交出某样东西，并且还继续逼问关于Philosophers' Legacy的事情。Sokolov表示除了Volgin没人知道Philosophers' Legacy的下落。Tanya走后，Snake听Sokolov说出了Shagohad第二阶段的具体情报。第二阶段其实是一个能增加射程的系统。因为军队要求Shagohad有发射洲际弹道导弹（ICBM）的能力，而现有的ICBM过于庞大，无法加载。所以Sokolov想出了利用Shagohad自身加速的办法，利用火箭推进器将其速度提升至每小时300英里以上然后发射核弹，这就相当于多级火箭的第一节加速。这样做射程能从原来的2500英里增加至6000英里，足以攻击美国境内的任何目标。同时，这种方法发射ICBM不需建造巨大的发射竖井，只需要3英里长的跑道，就能在苏联的任何地点发动热核攻击打击美国。而且Shagohad的机动性使它不易被敌人间谍卫星发现，可以秘密的部署。名副其实的来自地狱的武器。目前原型机已经完成，下一步Volgin准备量产，并在全苏联境内和其他的东方阵营包括东欧和亚洲的一些国家部署。他还准备利用Shagohad来发动政变。而他所拥有的资金足以让他马上开始这一系列计划。



"所以你看，一切都太迟了。"

"不，我们还有机会。只要破坏原型机和整个工厂就行了。告诉我怎么才能破坏它。"

"好吧，火箭引擎要用到的液体燃料存放在一个大的容器里，把它们炸掉应该就可以了。C3就可以胜任，但是这里的C3被刚刚那个女间谍偷走了。"

"EVA？"

"不，她的真名是Tatyana。她不久前作为Volgin的女人来到这里。"

"你刚刚给了她什么？"

"Shagohad所有的试验数据。"

正在他们谈话时，Volgin突然到来，Snake赶紧套上了面具，但并没有逃过Volgin的眼睛和手掌。The Boss到来弄掉Snake的面具之后，Volgin紧接着把Snake一顿痛揍……



黑暗中，Snake听到Volgin在审问Sokolov，无法回答的Sokolov被活活打死。

之后他的目标开始转向Snake，但1000万伏特的电击并没让Snake开口。

"没用的，他不会说的。他受过这方面的训练。我亲自训练他的。"The Boss再次赶来阻止Volgin杀死Snake的意图。

"你是来寻找遗产的对吗？二战时期三大国联手建立的秘密基金。1000亿美金，被分开隐藏遍布全世界。你就是来寻找这些钱的记录的对吗？没关系，Philosophers' Legacy在我手上，在Groznyj Grad安全的地下室内，你永远不要想得到。"

在拷打的过程中，一个跟踪装置从Snake身上掉了下来。The Boss说这是她放置的，为的是让Cobras能找到Snake的行踪，Volgin却并不这么认为。The Boss为了证明自己没有其他的意思，只好听从Volgin准备挖出Snake的眼睛，幸好EVA及时制止。这一动作让Ocelot更加怀疑她的身份，于是俄罗斯转轮故伎重演，这次是Snake挺身而出，救出了EVA，自己却损失右眼。待所有人都离开后，The Boss过来要Snake逃走，并给了他一只左轮。（注意此时的R1提示，会看到一个频率，144.75）

使用144.75的频率打开牢门（这里打开牢门的方法可不止这一种，看看你能否想出其他的办法），来到西北面的指定地点下到地下水道。

水道尽头，Ocelot又追了上来，坚持要赌运气的他，运气始终没好过。手枪再一次的没有子弹射出，Snake趁机跳下了河，沉了下去。Snake醒来发现自己在一条河流中行走，两边的树林燃起大火，气氛非常鬼异。突然一个灵魂一样的东西出现在Snake面前，那东西自称The Sorrow，它将所有被Snake杀死的士兵的灵魂召唤了出来。Snake边躲避这些鬼东西边向前行进，最后仍然被一击毙命。

（此时按下L2选择REVIVAL.P使用）原来这一切只是一场虚幻，The Sorrow是个具有超能力的灵媒，而他的人已经在两年前就死了，而且是被The Boss杀死的。



和EVA再次联系上，EVA和Snake在北面瀑布后方的洞穴成功汇合，两人决定在这里休息一下。

"告诉我，到你自己的国家当间谍是什么感觉？"

"当然不好受，但这是我的工作。"

"你在执行任务时从没吃过蛇吗？"

"我倒是不介意吃掉你。"

第二天一早，二人出发前，EVA向Snake说明了C3炸弹的用法以及怎样炸毁Shagohad的计划。

再次进入Groznyj Grad，这次从东栋到达中央栋以后开门进入，进行C3的安装。C3要在完全没有被发现的状态下才能安装，如果不幸被发现，最好就躲在容器下方等状况恢复正常，然后安装完毕后再爬出来。注意如果开枪射击的话绝对不能打到这些容器，不然就全爆了。（敌人乱射却没问题）

终于全部安装完毕了，一切似乎都很顺利。可没想到The Boss和Volgin都在这里，还抓到了EVA。



"这女人在我的秘密地下室旁鬼鬼祟祟的被抓个正着。看看我们从她身上找到什么。Philosophers' Legacy。这张缩微胶片上面记载了关于Philosophers' Legacy的一切资料，可以说这张胶卷本身就是Philosophers' Legacy。"

"她露馅是因为那独特的味道，不是香水，是汽油，摩托的汽油。"看来Ocelot的鼻子挺灵的。

"Philosophers' Legacy到底是什么？"Snake问道。

"很好，就在你死之前告诉你吧。二战期间，美国、中国和苏联的最高领导人之间有个秘密的协议。这是一个关于击败轴心国和建立新的世界秩序的计划。为



↑这就是要炸毁的大容器。



↑Shagohad迫近，这里"看"比"打"爽。

了战争的胜利，三国开始秘密的发展原子弹、火箭技术和眼镜蛇部队。他们聚集起了一个巨大数目的资金来开发这些项目，这些钱足够发动五次世界大战。

而这就是Philosophers' Legacy。

战争胜利后，三国开始瓜分这些钱。

苏联的实力比对手要强大，我们占有了巨大的财产，最先进的技术和压倒性的力量。我父亲管理着那些资产，在战后持续混乱的年代，他出台了一系列措施来保证苏联对Philosophers' Legacy拥有完全的控制权。他在全世界范围内进行洗钱活动，瑞士、澳大利亚和香港等等。而这张缩微胶片记录了所有的这些交易。我父亲死后我得到这个胶片，我用这些钱建造了Groznyj Grad要塞和Granin的研究所。但那个没用的Granin失败了，我只能找到Sokolov和他的Shagohad。因为我在GRU的身份，不好直接去攻击Sokolov的研究所。我利用间谍网找到了The Boss并说服她叛变。世界本是一体，但是"哲学家"们的冲突将之分裂成两个，我们将用遗产来补上这个裂口，让世界再成一体。所以，我们需要力量，一张压倒性的王牌。这个王牌就是Shagohad和Cobra部队。我已经失去了Cobra，但我还拥有Shagohad和遗产，美国人别想阻止我们。"

说完这些，Volgin把胶片交给了The Boss保管，准备和Snake决斗。但是Ocelot冲了上来想要跟Snake打，被Volgin赶了下去。



Volgin身上放电的时候不能靠近他，要等没电了之后再上去用CQC。或者干脆不停的扔Stun G轻松的解决他。注意此时场地左下角的上面有一只小青蛙。将Volgin体力耗尽获得COLD WAR迷彩。

顺利的解决Volgin，Snake及时的逃出了格纳库，EVA正在外面等他。The Boss放了她。正当他们准备离开去湖边找The Boss的时候，Volgin驾驶Shagohad冲了出来。于是一场精彩的追逐战开始上演。

此时Snake所有的武器子弹无限，注意及时换枪就好了。这几段基本是让你看的，没啥难度。过了铁桥之后，瞄准桥柱的炸弹，等EVA的口令就开枪，一共有两次机会。摔下去的Shagohad会再次爬上来。此时EVA会驾车转圈，用RPG-7瞄准Shagohad底部像钻子一样的动力装置，一般两炮能暂时使它停转。这样将两个钻子都打坏就可以跑去打Shagohad的背部了。之后Volgin玩绝招——站在外面驾驶Shagohad，EVA会引诱他，此时可以伤到Volgin，之后Volgin会全力攻击你。不停的回避等待EVA将他吸引过去再打。

打败Shagohad之后又是一段追逐战，注意这段路上有个小青蛙。翻车之后，EVA受重伤，首先给EVA治疗，然后带着她走过几段树林。这里要注意两点：1、使用△键呼唤EVA过来你所在的位置；2、EVA的体能下降非常快，要注意给她补充食物。

终于到了湖边，EVA去准备飞机，而Snake则不得不面对最终的The Boss。"生命的终结，很美啊。当生命结束，会发出最后的芳香。光，是黑暗给将死者的礼物。我在等，Snake，等了很久了。等着你出生，等着你成长，终于等到了今天。我给你10分钟，10分钟之后，米格会把这里轰成地狱。让我们来面对着生命中最辉煌的10分钟吧，Jack。你是个战士，完成你的任务！证明你的忠诚！开始吧！"

BOSS战：The Boss

对付The Boss最好不要用CQC，基本都是被反击，而且被她CQC的话装备的武器都会被卸下来。所以拉开距离用枪打比较好。满屏的白花严重影响视野，多利用热能探测仪会好很多。最后还要玩家亲自开枪了结The Boss。



兵飞行器追了过来。在机舱内进行了男人之间的对话后，Ocelot最终离去。可是紧接着米格已经盯上飞机，并随时准备击落他们，关键时刻主席发话撤回了攻击命令。

经历了一夜良宵之后，Snake得知EVA原来既不是KGB的特工，也从来没到过NSA，她是中国的特工。因为苏联撤走了专家，中国的"两弹一星"计划被延误，但是如果有了Shagohad的资料和Philosophers' Legacy的好办了。最后EVA还在录音中告知Snake：The Boss并不是叛徒，她是真正的英雄。她在接受这个任务之前就已经知道结果了——自我牺牲。只有她才能取得Volgin的信任从而得到Philosophers' Legacy的下落。

但是作为美国政府的替罪羊，她不可能再回到美国。

在最后的年表中，我们得知在1970年，美国的"哲学家"积累了剩下的遗产，并改名为"爱国者"。1971年Big Boss（也就是这次的Snake）建立了FOXHOUND。紧接着1972年，Les Enfants Terribles计划实行，Big Boss的儿子们诞生了……

□文/AZ　责编/北斗





妖精战士·世代



PS2 角色扮演

游戏原名：Arc The Lad ~ GENERATION

SCEI	2004.11.3	6090日元	41K
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

一般系统说明

本次妖精战士一改往日的RPG战斗风格，变成了ACT。但是系列一贯的特殊能力以及物品合成系统仍然得以保留，个人以为这样的改动给人的惊喜大于失望。

游戏中所有的登场物品都是以卡片形式出现的，主要可以分为这么三大类：能力卡片（共91张），部件卡片（共114张），角色卡片（共24张）。什么，你说像卡片游戏？其实只是以卡片形式登场而已，该装的都能装得上而且取消了最大道具数的限制。

本次游戏的一个重大卖点就是可以使用妖精战士1、2、3以及精灵黄昏中的人物来进行游戏！只要取得了相应人物的卡片并在道具屋中进行实体化，传说中的英雄们就会归你所用啦(偶的艾鲁库啊)，不过在剧情任务中是用不到他们的。

人物的能力分为HP、CP、SP、ELE、STR、MAG、TEC、DEF以及SPD。

因为本次游戏中并不存在LV的设定，所以人物自身能力除了CP外是都不会升级的，只能通过更换好的装备或者魔法来提升。

HP就是人物的体力槽，CP是使用特技和魔法时消耗的槽，相当于一般游戏的MP。SP是用来为主角以外的同伴提升HUNTER等级的，通过封印邪灵魔物得到，多少取决于魔物的能力，可以在系统菜单中手动分配。

ELE代表人物的属性，分为None(无属性)、Fire（火属性）、Wind（风属性）、Water(水属性)、Earth（地属性）、Light（光属性）、Dark（暗属性）7种。STR、MAG、TEC、DEF以及SPD分别代表人物的筋力、魔力、技术、防御和速度，游戏中用S-A-B-C-D-E 6个等级来表示数值的高低,具体数值可以在更换装备和特殊能力时看到。

通过提升自己的HUNTER等级，每次只要完成2件剧情任务（工会揭示版上的）或凑够10个白星（自由任务取得）就可以加HUNTER等级考试了。HUNTER等级每提升一次则CP最大值+2。

平时在村镇中移动时，和前作相同的是用三角可以调出系统菜单，里面又分为以下5项：

任务确认	可以查看进行中的任务
能力卡片变更	可以装备特技或魔法，每个人都可以装备4项特技
部件卡片变更	可以更换武器，防具以及饰品
SP分配	将主角所得的CP分给其他的队友
已发现卡片确认	查看已获得的卡片

用L1或R1可以切换人物，刚开始游戏只有主角一人，随着取得人物实体化的增加，队伍中同伴的数量也会增加到最大6人，当队伍满员再进行实体化的时候会让你选择替换掉现有队伍中的一人，当然，主角是换不掉的。

记录点地点统一，每个工会里都有一个，可以花钱回复CP，至于体力只要出了迷宫就会自动回复了。

战斗系统说明

进入战斗画面时左上方的是血槽，右上某些任务有条件限制时会出现数量。

下方是CP槽，分成2部分，使用魔法和特技的时候根据消耗量先从上面扣，如果不够就不能用了，上面的槽如果不满会从下面的槽自动转换，按住三角可以加快这个速度。叉是普通攻击，以主角为例，按叉键4次等于3次普通攻击+1次重攻击，重攻击时敌人都会倒地，多次同位置的轻攻击也会倒地。但是重攻击速度较慢，容易被敌人反击，因此可以采用2次普通攻击——躲避敌人攻击——2次普通攻击的一击脱离战术。方块是冲撞，会造成敌人硬直，且一定几率会造成敌人晕眩。圆圈是每个人不同的特殊攻击，比如主角就是除灵，当散发着黑气的邪灵魔物血被打光不会动弹时使用便会除灵并得到SP，否则过一会邪灵魔物会自动复活。需要注意的是邪灵魔物是不会倒地的。按住L1可以锁定单体攻击，并可以作目标切换。按住R2画面下方会出现特殊能力菜单，可以使用在菜单中设置好的魔法和特技。



迷宫中出现的各种建筑物有的也可以破坏，小地图上以黄点表示（怪物是红点），多多破坏吧，虽然大部分没什么好东西，但是好几张珍贵的人物卡可是要这样取得的。

任务系统说明

任务当然是要到工会里去接的了，任务等级也分为SABCD5种，取得点数从5-1星不等，报酬分别为5000-2000-1000-500-100。注意刚开始S级任务是不能接的，要到HUNTER等级升到HERO才会出现。任务完成后可以在工会中选择清除已完成任务，这样旧的任务就会消失并出现新任务，有些任务可以反复做而有些任务则只会出现一次。

任务其实难度都不大，在这里特别说明一下捕获任务。

顾名思义，就是要抓东西，接下这种任务进入战斗后按R2特殊能力会变成捕获技能，三角是扔捕获网,只有目标物晕眩状态下才会成功。其他3个键都是三种不同的麻痹攻击，总之怪物的血越少越容易被麻痹，但是麻痹攻击也是有攻击力的，小心不要把怪物麻死了。

任务失败虽然不像以前那样有不良记录，但是注意身上全部的装备品都会被没收！所以如果接了任务实在完不成还是放弃吧，只会减掉任务同等的星数而已。另外剧情任务是允许失败的，大家如果挑战BOSS失败可不要急着重启……

合成系统说明

游戏中共有2处合成屋，一处是上代精灵黄昏的初始村庄ユーベル，还有一处是サルファス。合成不同的物品需要不同的职人，大家不要看错了。这里魔法卡片和特技卡片，以及武器卡片、防具卡片和饰品卡片都是分开的，一定要搞清楚自己想要合成的东西属于哪一类！不然就只有一个大大的“BAD”等着你了，不过失败也能合出东西的,有的还很不错……

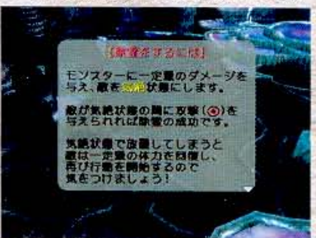
合成的素材虽然部分可以在商店里买到，但是很大一部分都要靠打怪物得到，而某些怪物是只出现在某地点的，想要进入某地点就需要某任务，而某任务有可能只能做一次。所以大家还是谨慎点的好。

★HUNTER LV与CP对应关系

Trainee	Rookie	Full-Grown	Expert	Veteran	Master	Hero	General	Legend	Arc
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20

剧情流程攻略

主人公エッダ的朋友ヘモ在树丛里发现了一本书，书上面写的都是从来没有见过的语言，但是エッダ却看得懂。这时突然出现了一名叫做キリカ的少女，大声叫エッダ把书还给她（好凶的女主角），在エッダ毫不犹豫地把书还给她后就问主角为什么相信她，最后居然说就算エッダ相信她，她也不相信エッダ(这是什么烂性格)。然后就可以开始自由行动，和全部的人说说话收集一下信息，很快就会发现有很多猎人来岛上追捕一名犯罪者。最后在村庄左边地图长老的地方，有一名叫做ルベルス的猎人在寻找前往真实の洞窟的向导，但是当长老把エッダ叫来的时候却不相信エッダ的实力，决定自己前往洞窟。虽然不爽，不过还是不能眼睁睁地看着不管，因为洞窟中有邪灵魔物的存在，普通人是没有办法完全打倒这种怪物的。但是当エッダ赶到的时候还是晚了一步,猎人们已经被全灭，在消灭几个小绿蘑菇之后，エッダ找到了ルベルス……的尸体，キリカ居然也在尸体旁察看着什么，在エッダ的厉声质问下，キリカ却说她没有杀人，虽然还想细细地询问一下可是突然地动山摇，キリカ也趁机跑掉了，留下エッダ一个人对付出现的第一个邪灵BOSS……



第一场战斗基本可以看作教学战了，最开始的几个绿蘑菇简直是废柴，エッダ的一

套普通攻击就能简单收账。之后的邪灵BOSS也毫无难度，正好可以练习一下基本上不会硬直的邪灵魔物战法(就是打两下就跑远,引诱敌人攻击后再从侧面攻击的一击离脱战法）。战斗结束后ヘモ高兴地跑过来，却发现エッダ失神了一样站在原地不动，然后画面一黑醒过来的时候已经到了ミルマーナ。先去王宫里感谢女王フォウ吧，是她的占卜救了在海上遇难的エッダ和ヘモ。女王很和蔼可亲，说出了要エッダ拯救这个世界之类的话。然后四处逛逛，怯在门口被门卫挡住了。因为邪灵魔物横行，没有足够的实力是不能进出村庄的，想要出去的话就要成为猎人才可以。然后去猎人工会，会得知ヘモ在エッダ昏迷的这两天一直和工会大叔说想要成为猎人(汗，从没听说过ヘモジー能当猎人的),最后在王宫门口左边会找到ヘモ。原来当初打败BOSS后回村子报告长老后，得知自己是现在世上唯一具有除灵师血统的人,换句话说,世界上泛滥的邪灵魔物只有自己才能完全消灭，作为主角当然要维护世界和平了。当エッダ决定出门旅行的时候自然少不了ヘモ，



虽然多个人作伴是不错，但是ヘモ坐的船就糟糕到家了，要不是女王大人，我们的新英雄エッダ就葬身鱼腹了。回忆结束，想要消灭世界上的邪灵魔物而进行旅行虽然很伟大,不过如果连村庄都出不了那也没用，再次来到猎人工会，虽然死大叔还是不肯松口，不过从边上的猎人处打听到可以去请求マル王子。王宫，精灵黄昏中的マル还是一点都没变，看到エッダ的到来马上把工会的事情当成了逃婚的借口，女王好可怜。得到ALD然后就是测试任务了，通过就能成为猎人了，不过是见习的，嘿嘿。

PS：和ヘモ一起进入王宫时会发现モフリー族の穴，进去可以对话可以查看关于キャラカード的使用说明，还会得到エルクカード！

干草の片付け！

当猎人的第一个任务居然是——锄草。出村来到ロマストル平原，除了干草外这里还有不少的跳鼠，运气好的话说不定会掉落キュア。跳鼠会集体围攻你，不过还是没有难度,稍微注意恢复体力就可以了。

结束后回到工会，还没结束，想要成为正式猎人还要完成揭示版任务并且去参加猎人考试。这次的委托是一位因为受不了辛苦修炼而被逐出师门的ラマダ僧人ユンク，为了不让自己的父亲再为自己操心而下决心重新锻炼自己，但是ラマダ寺的规矩是一旦被逐出师门就永世不能再进寺修行了，还真是麻烦。不管怎么样先去和大僧正拜托看看。出门前会遇到マル王子，据他说以前也有人被逐出师门后再拜入师门的。ラマダ的大僧正真是死脑筋，结果还是エッダ搬出了マル王子的例子，大僧正才同意用一对一比试的方法来测试是否有重新修炼的资格。

ラマダ寺で再修业させて！

和ユンク搭档打败2个ラマダ僧人就可以了，依旧简单(我开始怀疑究竟是AI太低还是自己太强了)，运气好的人可以从敌人身上得到ラマダの纹章。

任务成功后回到工会，却看到マル王子和工会大叔在争执些什么，原来这次任务也是测试。本来没什么问题，可是王子给了エッダ提示，所以大叔认为本次任务应该不算数。还好有ユンク的说情才PASS，终于可以参加猎人考试了。来到位于另一块大陆的ルルム，这里生活着各种魔族，还能在市场后面找到モフリー族の穴，这里的作用是怪物图鉴。进门居然遇到了正在和人争吵的キリカ，虽然不知道是哪一方引起的，总不能看着女主角被打吧，エッダ上前解围后和キリカ聊起上次真实洞窟的事情，エッダ依然表示相信凶手不是キリカ，但キリカ的表情却怪怪的，还说不会再见面了。到最上方和考试官对话，却说这里没有接到考试的通知，只好去评议场找负责人ガンツ。刚进门发现了キラーウルフ族的族长レゴン在和ガンツ谈话，好像是レゴン的女儿失踪了来求助工会.ガンツ却只派出了普通的猎人去调查，レゴン非常的不满。エッダ对此也无能为力,毕竟自己连正式的猎人都不算……和ガンツ对话后就可以去斗技场参加初级考试了。

> **猎人考试** *Trainee→Rookie*
>
> **第一场**：敌人是一堆跳鼠，全灭就好了，乐胜。唯一要小心的是被围攻。
>
> **第二场**：敌人是ガンツ本人，不过AI低得要命，注意キャラカード的角色起身后会和エッダ一样全身闪光无敌的。胜利后猎人等级上升，并且取得10张セウムカード（可以去ディルズバルド抽卡片，很多キャラカード都是要这样才能取得的，一次正好需要10张，推荐SAVE后再去）。

现在开始就可以自由接任务了，在工会柜台接的任务完成会得到经验点数和钱，完成揭示版任务会得到品德点数，凑齐各10点便可以再次参加猎人考试升级了。因为柜台任务随便接哪个都可以，因此以下流程攻略中以揭示版任务为主。柜台任务出现条件及完成方法请期待后续的研究。

可以自由行动了,如果有时间的话推荐去拜访一下各地的モフリー族の穴,会得到不少有用的情报,在ディルズバルド还能得到エッダ专用特技ランサースピリット,很强的。

夫のデミルを探して下さい！

再次来到ミルマーナ就可以接下这个任务，委托人是工会外面的クレミー，他的老公デミル是ALD研究所的研究人员，在海底油田进行发掘工作。可是前几天那里出现了魔物，デミル也一直没有回来，クレミー担心的不得了，但是也没办法自己去找，只好委托猎人工会了。看着漂亮而又悲哀的人妻JJ,当然义不容辞了！海底的怪物不是很强，但如果对操作还不是很熟悉的人还是装备キュア吧，对付硬直小的类似枪的敌人最好采用一击离脱战术。不过因为它会掉珍贵的合成材料轻い金属,有条件最好多打几个方便以后合成之用。走到迷宫深处会发现晕倒的デミル,于是任务会变成护送デミル走出油田,



如果デミル死掉了的话任务就要重新再来了,大家小心。注意回程时在一处大房间里面会有两只邪灵绿蘑菇围着一个箱子,里面是重要的マルカード一定要取得。回到ミルマーナ皆大欢喜了,在夫妻俩的对话中还可以得知，发明ALD的サラク博士在3个月前被害了。

ある人を探して欲しい

这次任务的发生地是サルファス，委托人是记者ボリス。他想要找人去シオン山顶把名叫ダンセイニ的人带回来，但是因为最近山上出现了邪灵魔物所以没有猎人敢去，这种任务交给除灵师的エッダ自然最合适。和上一个任务类似，走到山顶就能找到ダンセイニ了。原来ダンセイニ有个很珍爱的女儿，但是因为自己反对女儿婚姻导致女儿离家出走，并且在3个月前サラク博士研究所的恐怖活动中被害了。ダンセイニ认为一切都



是自己的错，于是在这里为女儿祈祷。“可是您的女儿还活着啊”，エッダ转达着ボリス的话。这下ダンセイニ坐不住了，一起下山时同样要小心ダンセイニ的HP，还有下山途中重要的ククルカード千万不要错过了。

几经周折终于回到了サルファス，原来研究所的人并没有全部死去，博士的女儿ウルスラ还活着。而ボリス在调查这件事的过程中发现ダンセイニ的女儿在研究所出事前就辞职了，现在在ディルズバルド和心爱的人一起生活着，还生了男孩子起名叫ダンセイニ，这样看来父女的隔阂应该也不成什么问题了，任务完了。又可以去参加猎人考试了。

> **猎人考试** *Rookie→Full-Grown*
>
> **第一场**：敌人是3个用枪的强盗，除了跑得快和远程攻击外没什么特别的。
>
> **第二场**：敌人是ARC3中的ルッツ，很想用他啊……胜利后猎人等级上升，并且取得10张セウムカード。

警备を代わって欲しい

发生地同样是サルファス，接受后来到バレンス废墟，委托人是留守这里的ドーバ，把警备工作推给エッダ后他就急急忙忙地跑出去了。ヘモ也说要到周围看看情况，这时敌人出现了，小心头一次出现的忍者敌人，会使用分身来回避攻击的。全灭后ヘモ也回来了，还很气人地问エッダ没出什么事吧。检查现场时发现了敌人的作战指令书，上面写着要爆破バレンス废墟和クイナ火山！这可不得了，エッダ和ヘモ打了声招呼，正要开始找炸弹的时候……那个，ヘモ，你手里的东西是什么？更糟糕的是ヘモ答应了一声就随手把那个东西往后一丢，完蛋了，エッダ马上抱头趴下，3，2，1……嗯？怎么没爆炸？上前一看原来刚才的敌人还没来得及设置。这里没问题了，但是还有クイナ火山啊。如果那里被炸了导致火山爆发的话サルファス城周围可就都完蛋了。这时任务也变成了クイナ火山の爆破を阻止せよ！马上前往クイナ火山，进门就发现一群自称是真理之剑恐怖分子在喊口号，说什么要让サルファス在血与火中再生（你们大脑秀逗了啊，对付这种人只有一个字：扁！）



敌人人数很多，推荐逐个击破。忙了半天终于阻止了炸弹事件，那个委托我们任务的警卫也赶回来了，他居然是和妹妹约会去了？！即使如此，任务总算是完成了。

せんせいをさがして！

发生地是ディルズバルド，来到这里的酒场，发现记者ボリス被几个孩子围着不放，那些孩子就是今次的委托人。エッダ上前打听才知道，孩子们的老师タチアナ在接受了ボリス关于前几天クイナ火山の爆破的采访就不知道去哪里了，所以几个人才缠着ボリス不放：“都是你的错！老师才不见了啦！”。没办法，还是要把老师找出来才能解决问题啊。据孩子们说，老师可能是去了ピラミッドのバル？现在唯一的线索就是ピラミッド遗迹，一进遗迹大门就听到有人在呼救，她被机关困在地下了，先不管老师为什么要来这里，总之救人要紧。

通过モフリー的情报得知想要救人就要打开两个金字塔顶层的机关，但是上行的路

年久失修已经over了，只有冒险通过怪物盘踞的地下道了。敌人木乃伊会掉万能之布，还会小几率掉セウムカード，值得一打，有蜘蛛巢的地图如果没有把巢打掉小蜘蛛是无限再生的。BOSS虽然不是邪灵魔物但是那么大的蜘蛛看了也会让人发毛的，用特技速战速决吧，不然上面的蜘蛛巢不但打不了而且会不停地生小蜘蛛。还有BOSS左边屋子里的テオカード不要忘了！终于揭开机关了，老师得救了。

怎么地下出来的人竟然是キリカ，那老师呢?还是女生的脑子转得快：ピラミッドのバル?难道是ピラミッド附近的バルバトス? キリカ走时警告エッダ，这个世界和与世无争的クラーフ岛不一样，太天真可是会活不下去的。进入バルバトス却发现满地都是尸体，进屋以后见到タチアナ老师才得知，这里之前正在进行帝国军和恐怖分子的武器交易，老师是来阻止的，但是好像对方并不能被说服，为了不让自己曾经的研究成果用于恐怖活动，老师只好打倒全部的人。好强啊，连ヘモ都动了心想要娶老师为妻（瀑布寒）。回到城里取孩子们的谢礼タチアナカード吧，任务就算CLEAR了。

> **猎人考试** *Full-Grown→Expert*
>
> **第一场**：考试中首次出现捕获任务，目标是两只甲壳虫，将目标HP削减到一半再用特技捕获就可以了。
>
> **第二场**：敌人是两只人狼，连发ランサースピリット轻松搞定，基本上没有什么难点。
>
> **第三场**：敌人是ARC3中的シェリル，用枪速度很快，但是攻击力不强。胜利后猎人等级上升，并取得10张セウムカード。

考试结束后在ルルム会看到当初和キリカ吵架的龙人族父女被赶出城的情景，那个父亲还说要让魔人龙复活来报复世界上所有的人，希望不会成真吧。来到ユーベル，村子中的人都围在ロタン附近，上前打听原来是有人受了很重的伤被带回来休息，手上缠了好多的绷带……绷带? 难道是キリカ? エッダ进门一看果然没有猜错，但是キリカ似乎有急事，都不肯休息，见了エッダ出奇地没有往常的冷言冷语，居然说了“谢谢”，还有“再见了”，キリカ好像准备要去很远地方的样子。

お父さまを助けてください

发生地ディルズバルド，接受任务后来到下方的中心花坛找委托人ソーニャ对话。原来ソーニャ和父亲ロディオン二人相依为命，但是不知从什么时候开始父亲突然变得有钱起来，家里也经常出入一些不三不四的人，更听说，父亲暗地里帮恐怖组织“真理之剑”购买武器。虽然ソーニャ已经离家出走，但是同样没有办法看着父亲犯错误不管，所以委托エッダ想要调查看看父亲是不是真的在做违法的事情。马上来到ロディオンの馆，エッダ却被狗腿子挡在了外面。还好这栋大屋已经有年头了，老鼠洞也是到处都是，ヘモ君，再委屈你一下吧。（ヘモ：“偶钻钻钻。”）来到ロディオン的办公室，没想到却看到了タチアナ老师正在和ロディオン争论上次在バルバトス的交易事件，果然幕后的黑手就是ロディオン了么，不过老师因为没有证据暂时也不能拿ロディオン怎么样。虽然不是好消息，但是还是不得不告诉ソーニャ，不过ソーニャ比想象中的可要坚强得多：“如果能找到犯罪证据，说不定就能说服爸爸自首了。”经过3人（2人+1魔?）一番推理，终于搞清楚了下次武器的交易地点就在メギスト发着场！3人在一旁躲着看了半天，终于发现了决定性的证据——ロディオン亲笔签名的契约书！エッダ拜托了，武力活就靠你了。几个拿枪的废柴，速度又慢，实在没有合成武器又没有回复魔法的可以利用箱子躲避攻击。胜利后契约书入手，再去找ロディオン吧。上次的狗腿子还想阻挡偶们，敌人总算有点难度了，机械系的敌人基本上没有硬直时间，攻击又比较强，最好单个搞定，如果没有好防具又被围攻的话可是九死一生的。注意地下室中有重要的リザカード不要忘了拿。终于找到了ロディオン，在感人的父女感情复合后，ロディオン答应主动去自首以减轻罪行，事件圆满结束了。最后还能看到エッダ被タチアナ老师称赞的剧情。



急务！人搜し！



委托人ユーベル工会的ダントン，据他说一直在ユーベル附近发掘遗迹的サラクサ博士几天没有回旅馆了，不知道发生了什么事，所以委托猎人来调查一下。正说着话，ポーレット走了进来（前代的同伴之一），不但抢下了任务还怀疑エッダ的实力，不过最后ダントン因为担心ポーレット还是委托エッダ共同调查这个事件。真相只有一个，想最后要帅的话就要好好收集线索了，与旅馆2层的新婚少妇对话可得知サラクサ博士最近去调查北东的ドラゴン遗迹，马上去看看却发现了在ルルム见过几面的龙人少女以及昏迷不醒的博士助手。原来在ルルム那位父亲所说的“要让魔人龙复活”并不是开玩笑的，博士就被当作这个仪式的祭品了！赶往龙の洞窟，这里的敌人以龙族为主，但都是低级的，可以多管龙族要几个リザードシート备用，这个很多合成菜单都用得上，还有某只邪灵龙身上的ダークカード不要错过了。

> **猎人考试** *Expert→Veteran*
>
> **第一场**：3只飞龙。
>
> **第二场**：5个猎人。
>
> **第三场**：敌人是ARC中的イーガ，ラマダ真拳好像也不是那么强。胜利后猎人等级上升，并且取得10张セウムカード。

终于赶上了那个混账龙人老爸，经过ポーレット的真情流露，这家伙终于醒悟了，魔人龙虽然没复活，但却跑出个BOSS，不过依旧除了体型一无是处。胜利后ポーレット特别准许龙人族父女两个生活在ユーベル，自己也就任防卫队长了，可喜可贺啊。

除灵师を求む！

委托人スキルセ在ルルム议会2层，エッダ得知コレオプト族的女王セルキス在水之神殿作为邪灵魔物复活了，而且召唤了大量死去的コレオプト族作为手下。为了拯救死去的灵魂，只有为セルキス进行除灵才可以。这里的迷宫比较复杂，请先传送到女王之间，干掉漂浮着的白色球体，然后重新进入女王之间消灭邪灵魔物可以得到ベベドアカード。回到迷宫入口按照最右上-最右上-最右上的顺序传送到有1个白色球体的房间，消灭白色球体后进入上方的传送点即可与セルキス一战。セルキス算是个像样的BOSS了，周围小兵也够多，不过在エッダ提升了攻击力的ランサースピリット面前仍旧只有被净化的份。顺利完成任务回来和スキルセ汇报，スキルセ很满足地感谢了エッダ，然后就、就凭空消失了?！闹鬼了啊！



頼みごとあり

同样在ルルム的揭示板接受，委托人似乎想要保密的样子，没有写出任务的具体内容，只是说在市场里面的路上等。等了半天，来的委托人居然是猎人考试的考官デニク，而事件也大得出乎寻常——ガンツ不见了！ガンツ是几天前去调查キラーウルフ族首领レゴン的女儿カマラ失踪事件，结果连续几天毫无音讯，要知道如果没有ガンツ的话这个城市中人类和魔族的秩序可是维护不下去的。エッダ首先前往人狼族的领地收集情报，得知他是在ツァトゥガ台地失踪的，可没想到到了ツァトゥガ台地却发现这里居然是恐怖组织“真理之剑”的基地！カマラ是被他们绑架来做实验的，因为真理之剑的首领用カマラ作人质威胁，ガンツ也只能不抵抗地被抓了起来。エッダ和ヘモ在收拾掉一个机械BOSS后终于来到了真理之剑首领的面前，这次在ヘモ的活跃下カマラ成功救出，ガンツ也自己挣脱了绳子——要不是因为人质他怎么会被捉住呢。真理之剑首领最后孤注一掷拿出了一把据说可以分离肉体和灵魂的枪，可是活该他倒霉，这把枪好像已经被它的制造者——サラク博士的女儿ウルスラ换成假的了。虽然真理之剑首领一直在说ウルスラ杀了父亲，利用了真理之剑，但是カマラ却说ウルスラ是个好人，一直在悉心的照料她。



> **猎人考试** *Veteran→Master*
>
> 胜利后猎人等级上升，并且取得10张セウムカード。

回到ルルム，高傲的レゴン看到平安回家的カマラ居然破天荒地对作为人类的エッダ道谢，看来魔族和人类互相理解尊重的那一天不远了，任务结束。

来到ユーベル猎人工会，会发现マル王子为了庆祝ポーレット接任防卫队长而正在准备宴会，还邀请エッダ有空的话一起来。

私の话を信じて下さる方へ

委托人是ユーベル的モース，据他说最新邪灵魔物出现的场所意外地和他做导游的地点相同。先前往スクラップ高地，可是仔细调查后，不要说邪灵魔物了，连モース丢失的导游臂章都没发现，ヘモ都开始怀疑是否真的有邪灵魔物出现。没办法，下一个地点是カオスの森，这次总算没有白跑，不过敌人也只有1只而已。战斗结束后发现了一个小洞穴，ヘモ进去后发现了里面有通往地下很深的洞，并且发出恐怖的声音。难道邪灵魔物是从这里出来的?可是洞穴的大小看起来实在不可能的样子。调查继续，プラム溪谷同样发现了邪灵魔物和洞穴，这应该不是巧合吧。据モース介绍，这片大陆地下存在着ロマリア帝国的遗迹，地下有巨大的隧道，邪灵魔物被很多人称作是ロマリア的愤怒，而且根据サラク博士的理论，邪灵魔物是没有实体的，是邪恶的思念附在普通魔物身上才产生的。来到最后的地点トビタチの湖，这里却发现了モース丢失的导游臂章！モース说这是在スクラップ高地下水道中，在帮一位考古学者带路时丢失的。这下清楚了，







前往スクラップ高地下水道吧。下水道的路并不复杂，不过大量高级スライム令人头大,不要忘了取得铁箱中珍贵的ポーレットカード，走到尽头发现了巨大的邪灵BOSS和正在与之战斗的キリカ。真没想到邪灵魔物居然是キリカ放出来的，目的只是要测试新武器的威力。而且キリカ的真实身份是ウルスラ，サラク博士的女儿同时也是真理之剑的技术协力者。“难道你不知道因为邪灵魔物的出现有多少人被害吗？”面对エッダ的质问キリカ只是说エッダ不会理解的，反正目的已经达到了。本来想继续追上去问个明白,没想到刚才被キリカ打倒的BOSS站了起来。果然，邪灵魔物不除灵是打不倒的。BOSS战开始，它会使用范围雷击和雷球投掷两种攻击方式，不过都需要蓄力，可以趁机躲开或者利用ランサースピリット的无敌时间。虽然胜利了可是エッダ却一点都高兴不起来，“キリカ居然一直在骗我，ヘモ，我对外面的世界很累了，咱们回家去吧”。回工会报告以后，工会发出了对ウルスラ的通缉令，任务终了。

マスターのハンター求む！

回到ミルマーナ的猎人工会，眼尖的ヘモ马上发现了新的揭示板任务，可エッダ却完全提不起劲来。“好吧，那猎人就让ヘモ来当好了！这次任务也由ヘモ来完成！”任务发生地是ペイサス大图书馆。进门就看到了记者ボリス，他好像知道关于ウルスラ的新情报。这里的馆长还真是变态，没事把自己藏在密室里。ヘモ一个人果然没办法打开机关，还好有エッダ帮忙。去展品室取下2只龙的眼珠，注意要用走的才不会被石像发现，然后镶到图书大厅的龙上。原来3个月前这里丢失了除魔圣典，一本类似除灵师心得的书。当时委托了マスター级的猎人调查，结果一直没有音信，不知道出了什么事很担心。关于当时接受委托猎人的情报馆长只记得是ミルマーナ的マスター级猎人。回工会问问吧，结果出乎意料，这位猎人居然就是ルベルス！最开始在クラーフ岛遇害的那一位，那么说エッダ看过的后来还给キリカ的那本书就是除魔圣典了。不过キリカ在哪里呢？对了ボリス好像有新情报，马上前往ラマダ寺。在这里得知在冰の回廊见过手上绑着绷带的少女。和ボリス一起前往冰の回廊，这里的战斗有难度了，大家要保护ボリス的安全,不可以让他死掉否则算任务失败。特别要注意迷宫尽头的2只狼人，他们的火球是范围攻击，很容易就会打中ボリス，推荐用远程魔法磨死他们。当然，重要的シェリルカード也不能错过（在三只邪灵スライム包围的冰块中）。尽头发现了正在调查冰块中魔物的ゲナ博士,根据博士的话ウルスラ“是个心地善良的孩子，比任何人的责任感都强,比任何人都努力,一直在为了拯救世界而努力着。”博士说完拿出除魔圣典交给エッダ，好像ウルスラ早就料到エッダ会找来一样。别的不管，先把书还给图书馆吧，任务终了。





终于到了最后了，来到ルルム却发现考官不在，于是来到议会二层，发现了ウルスラ在アルド大陆的情报，ガンツ想要亲自前往可是又脱不开身，エッダ自然把这个工作揽到身上，但是ガンツ却不放心，他决定用猎人考试来对エッダ的能力做个测试。

猎人考试 *Master→Hero*

第一场：大剑男3，很会躲的敌人，不过防御力不高，加了攻击力的ランサースピリット2下就可以搞定。

第二场：2只人狼，钻到它们怀里去打吧，这样反而打不到你。

第三场：捕获2只虫子，没难度，注意躲开喷火器的范围。

第四场：ガンツ强化版，这还是人类么，硬得要命就算加了攻击力也打不了多少血，慢慢磨吧。胜利后猎人等级上升，并且取得10张セウムカード。

虽然取得了去アルド大陆的资格，但是商店中出现了各种秘传书和奥义书，可以多多利用合成强力技能和装备再去，前面可是最终BOSS战，就算攻击力到了S也不会太轻松的，准备完全一点比较好。

来到了アルド大陆的サラク博士研究所，这里敌人倒是不强，不过还是有珍品カーグカード的，不要错过。在一间研究室中发现了サラク博士的研究笔记，得知博士正在从事新能源和“圣杯”的开发。这时キリカ也出现了，她终于说出了事情的真相：因为サラク博士关心自己工作而冷落了家人，キリカ一气之下擅自发动了未完成的圣杯，结果圣杯暴走了，无限制地吸收整个大陆的能源并且变成了究级的邪灵魔物。但是博士并没有责备自己的女儿，自己一个人想要阻止圣杯的暴走，结果失去了性命。幸存下来的キリカ便不顾一切的想要寻找补救的办法，在利用真理之剑提供的条件所发明的究级武器就是为了阻止圣杯，说完这一切キリカ便把エッダ关在了外面，一个人去和圣杯战斗了。“可是那个武器还不完全啊！”可是エッダ的话キリカ已经听不到了，好不容易找到别的入口看到绝望的キリカ，エッダ的话令她大吃一惊：“那么就由我来阻止圣杯的暴走吧。”“不要啊エッダ，邪灵魔物是打不倒的啊”，听着キリカ担心的话语，エッダ笑了笑，“没关系的，因为我是一个除灵师啊。”

最终战

第一形态：BOSS会吸收召唤出的杂兵的能量来攻击，这时BOSS是无敌的，抓紧时间把杂兵全灭然后连续使用特技攻击就可以了。

第二形态：BOSS攻击力大幅强化，普通的冲刺可能会打你150左右的血，还会类似龙骑士的跳起攻击，本场战斗キリカ会作为NPC参战，虽然她不能给予BOSS伤害但是可以牵制其行动，好好利用，但是不能让BOSS把她打死了，那样任务算失败。而且因为是邪灵魔物，一定要用除灵攻击作最后一击，否则BOSS会复活。

胜利了,不过キリカ却依然不肯原谅自己:自己的行为给多少人带来了痛苦，“那就去补偿啊,为更多人的幸福努力吧。”“有这么一个传说，如果天下人都带着笑容的话，邪灵魔物就会消失呢，”ヘモ说，“キリカ你也不要老是板着个脸，笑一笑嘛。”是啊，犯了错误的ウルスラ在这里已经死了，キリカ，你的人生才刚刚开始啊。

看完END后会让你记录，然后可以继续未完的任务，收集卡片。不过剧情也还没结束呢，エッダ醒来时已经在ミルマーナ，人们都把他当成了新的英雄。来到王宫，マル王子终于下决心要和女王结婚，继承王位了,可是女王却同样下了决心，要追求自己新的生活，把王子甩了。而在ユーベル和ディルズバルド会发生ポーレット和タチアナ的特殊对话，还能看到カーグ的照片！再次来到アルド大陆可以进入魔族的城市オルコス，在地下牢房发现キリカ被魔族的族长デルマ关了起来。本来キリカ在沙漠中发现了受伤的魔族，想要帮忙治疗，巧合的是魔族伤重不治的时候被デルマ看到，就认为是キリカ杀的。没办法エッダ身为猎人也只有先去猎人工会想办法，没想到刚进入工会就发现工会被狼人ヴォルク强制关闭了。来到斗技场找デルマ，结果最后变成以エッダ和ヴォルク决斗来决定キリカ和工会的命运。不过这场战斗实在是简单得要命，胜利后取得ヴォルクカード。真希望世界上的魔族能和人类和睦相处啊。





虽然揭示板任务没有了，不过猎人考试依然可以进行，只要凑齐10个白星就可以参加了，难度都不大。注意最终战会和1-3的主角アレク，エルク，アーク战斗，需要小心他们的魔法和特技，好在他们的防御力都不太高，胜利后的セウムカード也比之前有所增加。猎人考试最高等级通过可以取得アークカード。

游戏心得

★关于继承精灵黄昏的记录——可以直接取得リリアカード，注意中文版的记录是不能继承的。

★关于怪物图鉴——打败敌人后就会收录到图鉴中，不过不能查看敌人携带的道具，可以去ルルム的モフリー族の穴查看，如果完成了图鉴可以得到ちょこカード。

★关于おみくじ抽牌——除了ちょこカード以外的全部卡片都会在这里出现，很多人物卡只能在这里取得，没有取得全部的人物卡时5张卡中必定有1张人物卡，出现顺序如下：カトレア→デルマ→ルッツ→イーガ→シュウ→トッシュ→アレク→ヂークベック，如果流程中没有取得的人物卡会在ヂークベック出现后出现。

★自由任务小提示——很多自由任务需要猎人等级到达一定程度才会出现，还有不少是系列任务，完成了刷新任务列表就会出现，而很多珍贵的合成材料只会出现在限制单次完成任务中（比如ヴィルマーユニット），所以一定要计划好，看到没见过的敌人就多打打，直到把所有的道具都打出来。要不然就只能去抽牌了，那个几率可是会令人欲哭无泪的。

★关于实体化——实体化消耗的金钱是与培养对象猎人等级相关的，没有练过的角色需要100，然后随着等级上升钱数也上升。

超珍稀道具介绍

【1.ルーサの杖】——虽然メイジ系的敌人メイジ和ネクロマンサー都会掉落，但是几率却低得可怜，而ネクロマンサー出现较多的只有在水の回廊的S级任务苏ったクリフギガントを倒せ！反正我故意失败了好几次成果都是0，至于メイジ在ピラミッド连续6次的B级任务归还石板中出现，几率同样令人扼腕，全任务都打过一遍后这个道具我只拿到了1个。需要此道具合成的装备如下：

物品	合成方法
テオ的最强武器ノルのシャフト	ルーサの杖＋ノルの纹章
エッダ的最强武器除灵师のシャフト	ルーサの杖＋ラークの纹章

此外想要完成全卡片收集的玩家还要注意这两个：

ショックウェーバー	ルーサの杖＋トルネード
パラライザー	ルーサの杖＋エクスプロージョン

【2.谜の矿石】——虽然几率比其它珍贵道具要高一点（注意，真的是只高一点），但是这个的实用性实在是太高，但是只有ゴーレム一种怪物会掉，好在其出现的A级任务すざくの天敌コブラの驱除可以反复完成，不然就只有连续打上几个小时了。让我们来看看此物品的产物吧。

物品	合成方法
カーゲ的最强武器ニーデリアヒルト	谜の矿石＋ニーデリアの纹章
デルマ的最强武器族长の拘爪	谜の矿石＋かたい金属
アレク的最强武器ブレインヒルト	谜の矿石＋武器图鉴
アーク的最强防具スメリアの铠	谜の矿石＋ルーンアーマー
ラークの纹章	シルバーロザリオ＋ゴールドロザリオ
シルバーロザリオ	谜の矿石＋轻い金属
ゴールドロザリオ	谜の矿石＋シルバーロザリオ
女神の像	谜の矿石＋五轮の书
王样の像	谜の矿石＋斗争大辞典

【3.アルラウネの实】——这个除了抽牌以外只有一次机会，就是在C级任务アルラウネの捕获中アルラウネ会掉落，虽然アルラウネ一共有3只，除去捕获任务需要的1只外还有2只可以打死，不过掉落几率同样低得要命。我的反正是抽牌抽出来的。

物品	合成方法
カトレア最强武器ピアンタの花びら	アルラウネの实＋ロマンスのしずく 然后就是为了收集了
スロウボム	アルラウネの实＋时限爆弹
しびれ玉	アルラウネの实＋油球

【4.ヴィルマーユニット】——有2种怪掉落这个：ブリキゴーレム和ＰＡ－２００不过任务却不多，而且都只能完成一次。S级任务ロマリアゴールドカップ以及谜の巨大机械を倒せ！中的两种怪物都会出现，死磕到掉落为止吧。

物品	合成方法
タチアナ最强武器ディルズユニット	ヴィルマーユニット＋テクノストーン

【5.贝壳】——只有サンドワーム掉落，几率极低：A级任务サンドワームからダイヤを采取和猛毒コブラの血清を届けよ都会出现。速度+25的饰品バイオレットトレーサー，有了这个疾风のバンダナ就可以丢仓库了。合成方法：シルバーロザリオ＋贝壳。

【6.きぬのおび】——ニンジャ系怪物掉落，虽然ニンジャ可以分为ニンジャ、ハイニンジャ和ニンジャマスター3种，但是还是难掉，推荐B级任务忍びギャング团を歼灭，如果不打倒目标的话增援是无限的，这个也是要好几个的。

物品	合成方法
ククル的最强防具圣母の腰带	きぬのおび＋ロマンスのしずく
封魔のおび（刚才说了别着急了）	きぬのおび＋战士の守り
ちょこ最强防具ラルゴの带	封魔のおび＋ロマンスのしずく
トッシュ最强防具纹次の法被	封魔のおび＋拳法着 トッシュ专用
ランサースピリット	棒术の奥义书＋封魔のおび

【7.ロマンシングピース青】——这是系列的传统，不过比起完全抓瞎的合成事故，还是有怪物会掉的，虽然几率低。A级任务ゲラ・アビス退治要请中ゲラ・アビス会掉，同样只有一次机会。多次合成可以获得消耗CP大幅减少的ロマンシングストーン。

ロマンシングピース赤	ロマンシングピース青＋ロマンスのしずく
ロマンシングピース黄	ロマンシングピース黄＋ロマンスのしずく
ロマンシングストーン	ロマンシングピース黄＋ロマンスのしずく

【8.ニーデリアの纹章】——カーゲ最强武器ニーデリアヒルト的另一材料，C级任务ドゥラゴ族を捕获せよ中出现的ドゥラゴ族掉落，大家请做好任务失败和多次重试的准备。

【9.ノルの纹章】——テオ最强武器ノルのシャフト的另一材料，A级任务群れの大将キラーウルフの退治中キラーウルフ掉落。想砸机子的话请别砸到花花草草。

【10.ブレイドブーツ】——感觉用处不大，合成出来的魔法の靴也不是太强，但是为了全道具……ソードマスター好几个任务都会出现，不过数量都不多而且不能反复打，记着S&L。合成方法：ブレイドブーツ＋マジカルストーン。

【11.おもちゃの指轮】——本身强化TEC，可以合成防晕眩的バランスの指轮。C级任务ラケルタ族を捕获せよ中的ラケルタ族掉落。

【12.セウムカード】——抽牌必备的道具，虽然猎人考试成功会获得不少，不过还是远远不够。玩MINI游戏每次最多可以获得5个，推荐装备+SPD的バイオレットトレーサー或者疾风のバンダナ，因为敌人很会逃跑。

关于合成

ユーベル和サルファス的道具屋中可进行合成，要注意的是不要选错了职人，那样失败率会大大上升，不过失败有时也有特别的好处，就是合体事故。妖精战士系列中的传统宝物浪漫石就可以用这种方法早期取得。

【アビリティカード表】

1:风刃破弹	剑技の奥义书＋魔技の奥义书 カーゲ专用
2:シャッフルショット	射击の奥义书＋ダークスフィア２ マル专用
3:ヒートサイクロン	暗器の奥义书＋ヒートアロー－２ ボーレット专用
4:ギガントバズーカ	射击の奥义书＋武器图鉴 ガンツ专用
5:ミラージュフィールド	机械の奥义书＋ライジングブラスト タチアナ专用
6:ヒエン召唤	魔技の奥义书＋幻觉の奥义书 ダーク专用
7:クリムゾンスラッシュ	斗技の奥义书＋ヒートアロー－２ デルマ专用
8:アイススマッシャー	斗技の奥义书＋ウォーターバブル２ ヴォルク专用
9:ブラッディソーン	魔技の奥义书＋ゴーレムハンド２ カトレア专用
10:アヤツリ	幻觉の奥义书＋ダークスフィア２ ベベドア专用
11:ヂークミサイル	机械の奥义书＋ヒートアロー－２ ヂークベック专用
12:パニっちゅ	魔技の奥义书＋マジカルストーン ちょこ专用
13:トータルヒーリング	魔技の奥义书＋ウォーターバブル２ アーク专用
14:天の裁き	幻觉の奥义书＋ライジングブラスト２ ククル专用
15:樱花雷爆斩	剑术の奥义书＋ヒートアロー－２ トッシュ专用
16:ラマダ真拳	斗技の奥义书＋ラマダの纹章 イーガ专用
17:ヒートウォール	魔技の奥义书＋ヒートアロー－２ エルク专用
18:ラヴィッシュ	幻觉の奥义书＋ゴーレムハンド２ リーザ专用
19:乱れ击ち	射击の奥义书＋ウィンドスラッシャー－２ シュウ专用
20:インパルスボム	魔技の奥义书＋エクスプロージョン２ アレク专用
21:ナイフレイン	暗器の奥义书＋ストライクパワー ルッツ专用
22:ラブナパーム	射击の奥义书＋ヒートアロー－２ シェリル专用
23:クロスジャベリン	棒术の奥义书＋パワーストーン テオ专用
24:リリアスパイラル	暗器の奥义书＋ライジングブラスト２ リリア专用
25:ランサースピリット	棒术の奥义书＋封魔のおび エッダ专用
26:アーススピリット	棒术の奥义书＋ゴーレムハンド２ エッダ专用
27:クラーフスピリット	棒术の奥义书＋幻觉の奥义书エッダ专用
28:ヒートアロー	商店
29:ヒートアロー２	ヒートアロー＋マジカルストーン
30:エクスプロージョン	商店
31:エクスプロージョン２	エクスプロージョン＋マジカルストーン
32:ウォーターバブル	商店
33:ウォーターバブル２	ウォーターバブル＋マジカルストーン
34:ダイヤモンドダスト	商店
35:ダイヤモンドダスト２	ダイヤモンドダスト＋マジカルストーン
36:ウィンドスラッシュ	商店
37:ウィンドスラッシュ２	ウィンドスラッシュ＋マジカルストーン
38:トルネード	商店
39:トルネード２	トルネード＋マジカルストーン
40:ゴーレムハンド	商店
41:ゴーレムハンド２	ゴーレムハンド＋マジカルストーン
42:メテオフォール	商店
43:メテオフォール２	メテオフォール＋マジカルストーン
44:ライジングブラスト	商店
45:ライジングブラスト２	ライジングブラスト＋マジカルストーン
46:サンダーストーム	商店
47:サンダーストーム２	サンダーストーム＋マジカルストーン
48:ソウルディバイド	商店
49:ソウルディバイド２	ソウルディバイド＋マジカルストーン
50:ダークスフィア	商店
51:ダークスフィア２	ダークスフィア＋マジカルストーン
52:キュア	商店
53:キュア２	キュア＋マジカルストーン
54:キュア３	キュア２＋マジカルストーン
55:ヒールレイン	商店
56:ヒールレイン２	ヒールレイン＋マジカルストーン
57:ヒールレイン３	ヒールレイン２＋マジカルストーン

58:ストライクパワー	商店
59:プロテクション	商店
60:石ころ	战斗中的建筑物
61:透き通った石	战斗中的建筑物
62:磨かれた石	透き通った石＋万能の布
63:谜の矿石	ゴーレム系掉落
64:小石袋	石ころ＋リザードシート
65:铁の玉	战斗中的建筑物
66:轻い金属	小型机械敌人掉落
67:かたい金属	大型机械敌人掉落
68:手里剑	商店
69:ゆがんだ手里剑	战斗中的建筑物
70:しびれ玉	油球＋アルラウネの实
71:油球	商店
72:火药球	商店
73:手榴弹	火药球＋轻い金属
74:ディルズボム	商店
75:伤药	あきビン＋キュア
76:あきビン	战斗中的建筑物
77:火炎ビン	油球＋あきビン
78:アルラウネの实	アルラウネ掉落
79:时限爆弹	手榴弹＋火药球
80:ポイズンボム	时限爆弹＋油球
81:パラライズボム	时限爆弹＋しびれ玉
82:スロウボム	时限爆弹＋アルラウネの实
83:ルーサの杖	魔法师系敌人掉落
84:パラライザー	ルーサの杖＋エクスプロージョン
85:ショックウェーバー	ルーサの杖＋トルネード
86:トラバサミ	商店
87:ヴィルマーユニット	S级任务ロマリアゴールドカップ中的ブリキゴーレム掉落。
88:ヒーリングロッド	ルーサの杖＋ヒールレイン
89:放水器	商店
90:火炎放射器	商店\放水器＋油球
91:放电マシーン	商店\放水器＋ヴィルマーユニット

【パーツカード表】——注意所有的专用装备都有CP消耗轻减的效果，而且数值极高，有条件一定要尽早合成，这对完成游戏进程大大有利。

1:リストバンド	商店
2:レザーバンド	商店
3:パワーリスト	商店
4:マッスルリスト	商店\パワーリスト＋パワーストーン
5:バトルブレスレット	商店\マッスルリスト＋パワーストーン
6:アイアンファング	バトルブレスレット＋かたい金属
7:幻兽の牙	アイアンファング＋幻觉の奥义书
8:罗刹の腕轮	アイアンファング＋斗技の奥义书
9:こわれた数珠	商店
10:水晶の数珠	商店\透き通った石＋こわれた数珠
11:ヒスイの数珠	商店\合成:磨かれた石＋こわれた数珠
12:妖玉の数珠	商店\水晶の数珠＋ヒスイの数珠
13:\ 水晶の数珠	商店
14:シルバーロザリオ	轻い金属＋谜の矿石
15:シャイニングクロス	シルバーロザリオ＋磨かれた石
16:ゴールドロザリオ	シルバーロザリオ＋谜の矿石
17:战いマガジン	商店
18:世界ケンカ族	商店
19:サバイバルガイド	商店
20:武器图鉴	商店
21:格斗术の全て	商店
22:五轮の书	格斗术のすべて＋サバイバルガイド
23:武神の秘传书	オーガ掉落
24:斗争大辞典	五轮の书＋武神の秘传书
25:除灵师のシャフト	ルーサの杖＋ラークの纹章 エッダ专用
26:ニーデリアヒルト	谜の矿石＋ニーデリアの纹章 カーゲ专用
27:ディルズユニット	ヴィルマーユニット＋テクノストーン タチアナ专用
28:族长の拘爪	谜の矿石＋かたい金属 デルマ专用
29:流行のぬいぐるみ	黑水晶の数珠＋万能の布 ベベドア专用
30:ザークペンシル	ユーベル商店上方柜台调查 ザークベック专用
31:タクティカルグラブ	ガントレット＋武器图鉴 シェリル专用
32:ブレインヒルト	谜の矿石＋武器图鉴 アレク专用
33:ノルのシャフト	ルーサの杖＋ノルの纹章テオ专用
34:大僧正の纹章	格斗术すべて＋ラマダの纹章イーガ专用
35:布の服	商店
36:拳法着	商店
37:レザーベスト	商店
38:チェインベスト	商店\レザーベスト＋轻い金属
39:エルブンチェイン	诗人のローブ＋バイオレットレーサー
40:レンジャースーツ	布の服＋拳法着
41:リングアーマー	商店\かたい金属＋布の服
42:ヘビーアーマー	商店\リングアーマー＋かたい金属
43:バトルアーマー	商店
44:ルーンアーマー	商店\バトルアーマー＋マジカルストーン
45:ドラゴンスケイル	ルーンアーマー＋ドラゴンのうろこ
46:リザードスケイル	ルーンアーマー＋リザードシート
47:旅人のローブ	商店
48:诗人のローブ	商店
49:マジックローブ	旅人のローブ＋マジカルストーン
50:隐者のローブ	マジックローブ＋マジカルストーン
51:魔法の靴	ブレイドブーツ＋マジカルストーン
52:ブレイドブーツ	ソードマスターからドロップ
53:クラフトグローブ	商店
54:皮の手袋	商店
55:ニンジャの手甲	商店\クラフトグローブ＋疾风のバンダナ
56:ガントレット	皮の手袋＋轻い金属
57:グラウスの防具	バトルアーマー＋战士の守り ボーレット专用
58:ドバッチマスク	リザードシート＋アーマーストーン マル专用
59:佣兵のブーツ	サバイバルガイド＋リザードシート ガンツ专用
60:龙骨の甲胄	ドラゴンスケイル＋ドラゴンのうろこ ダーク专用
61:ピアンタの花びら	アルラウネの实＋ロマンスのしずく カトレア专用
62:ウーファー族のマント	旅人のローブ＋战士の守り ヴォルク专用
63:ラルゴの带	封魔のおび＋ロマンスのしずく ちょこ专用
64:スメリアの铠	ルーンアーマー＋谜の矿石アーク专用
65:纹次の法被	封魔のおび＋拳法着 トッシュ专用
66:圣母の腰带	きぬのおび＋ロマンスのしずく ククル专用
67:ピュルカ族の上着	隐者のローブ＋リザードシート エルク专用
68:サシャの道具袋	小石袋＋リザードシート ルッツ专用
69:精锐のマフラー	疾风のバンダナ＋ニンジャスカーフ シュウ专用
70:ホルンの衣	隐者のローブ＋万能の布 リーザ专用
71:フィオナの衣	诗人のローブ＋万能の布 リリア专用
72:パワーストーン	商店\透き通った石＋ロマンスのしずく
73:マジカルストーン	商店\磨かれた石＋ロマンスのしずく
74:テクノストーン	商店
75:アーマーストーン	商店
76:古代の指轮	A级任务石版を返还6次成功
77:疾风のバンダナ	商店\万能の布＋リザードシート
78:战士の守り	かたい金属＋リザードシート
79:贝壳	サンドワーム掉落
80:おもちゃの指轮	ラケルタ族掉落
81:クラヴィスの本	ネクロマンサー掉落
82:ドラゴンのうろこ	上级ドラゴン掉落
83:バイオレットレーサー	シルバーロザリオ＋贝壳
84:リザードシート	下级ドラゴン掉落
85:万能の布	マミー掉落
86:技术者の教本	商店\机械の奥义书＋サバイバルガイド
87:きぬのおび	ニンジャ系怪物掉落
88:封魔のおび	きぬのおび＋战士の守り
89:ニンジャスカーフ	疾风のバンダナ＋万能の布
90:毒避けの指轮	商店\おもちゃの指轮＋磨かれた石
91:バランスの指轮	おもちゃの指轮＋透き通った石
92:ラークの纹章	シルバーロザリオ＋ゴールドロザリオ
93:愈しの绘札	キュア3＋キュア3
94:愈しの小人	愈しの绘札＋万能の布
95:ロマンシングピース青	Bad Combo合成\グラアピス掉落
96:ロマンシングピース赤	ロマンシングピース青＋ロマンスのしずく
97:ロマンシングピース黄	ロマンシングピース黄＋ロマンスのしずく
98:ロマンシングストーン	ロマンシングピース黄＋ロマンスのしずく
99:ロマンスのしずく	任意魔法2＋任意魔法2
100:天使の像	商店\武神の秘传书＋谜の矿石
101:女神の像	五轮の书＋谜の矿石
102:王样の像	争大辞典＋谜の矿石
103:ニーデリアの纹章	ドゥラゴ族掉落
104:ラマダの纹章	ラマダ僧掉落
105:ノルの纹章	キラーウルフ掉落
106:剑技の奥义书	商店
107:暗器の奥义书	商店
108:射击の奥义书	商店
109:机械の奥义书	商店
110:斗技の奥义书	商店
111:幻觉の奥义书	商店
112:魔技の奥义书	商店
113:棒术の奥义书	商店
114:セウムカード	抽牌场的训练游戏\完成猎人考试





98年9月，《光明力量3—冰壁的邪神宫》伴随着几许遗憾与无奈，负载着亲父的背叛与SS的失败在一片悲凉之景下发售，此后便杳无音讯！时隔6年，04年11月，《光明之泪》以全新姿态打响光明力量系列家用机平台复活第一炮！多少光饭为此欢呼雀跃，心中不免发出感慨："这一天，我们等了多久啊！"今次就带领大家一同探究这新·光明力量系列的第一作，再次体会光明力量那温存的美吧！

PS2	游戏原名：SHINING TEARS			
角色扮演	SEGA	2004.11.3	6800日元	313K
	DVD-ROM	日版	1-2人	全年龄



系统简介

阴阳属性●游戏中每个角色有阴阳之分，比如艾尔雯为阳，普内米基为阴。而主角西昂则没有阴阳之分，他战斗时的阴阳属性取决于同伴，如果同伴是阴，那他就是阳，反之便是阴。阴属性的西昂注重近身攻击，而阳属性西昂侧重远程攻击。

战斗方法●战斗是本作的特色之一，玩家不仅能与电脑一起奋战，第七战后更是能与好友一起驰骋疆场，但是按键上比较复杂。

名称	作用
方向键	调整正中的道具，技能
左遥杆	1P，玩家使用人物移动
右遥杆	玩家所选用的同伴移动
L1	使用Rock技
L2	1P，玩家使用人物快跑
R1	按一次后开启双人特技，选定范围后再按一次就施放
R2	玩家所选用的同伴快跑
○键	攻击，蓄力后使出单人特技
□键	使用道具
△键	切换道具类型
×键	取消
START键	调出菜单
SELECT键	切换地图

战斗中的连击数也是个比较重要的指标，每次连续攻击敌人就会累计连击数，当不再攻击敌人或攻击落空时连击数就会自动下降直到0，战后评价所采用的是本次战斗中最高的连击数。友情提醒，道具最多只能拥有9个，兜、铠、小物三个品类加起来不能超过150。

关于特技●特技分为个人Rock技、个人Rush技、个人特技、双人特技、自动特技。个人特技与自动特技人人有，双人特技除了主角西昂外，所有队员都有。Rock技与Rush技是因人而异的，详细请看特技表。自动特技不费任何SP，相当于一种能力附加在人物身上。而当玩家释放双人技前定位时，有Rock技的同伴就会使用Rock技。

关于战后评价●战斗后都会有个评价，评价越好，就会奖励到高的经验值，奖励的经验值是给所有人的，就算不参加战斗的队员也能分享。战后评价有以下几个：

名称	条件
勇敢な双骑士	一次都没撤退取得胜利
チェインナイツ	参战两个队员都有连击回数
疾风の双骑士	以最快速度过关
百人斩り	杀敌百人以上过关
双龙の骑士	杀敌过500，连击数过150
千人斩り	杀敌千人以上过关す
チェインマスターズ	战斗中连击数达到300
无情の二杰	不拿宝箱杀光所有敌人后过关
トレジャーハンターズ	拿光宝箱却是以最小杀敌数过关

战斗中撤退的话，所得到的金钱与经验值不减，但是如果是被击败的话，那么战斗中得到的金钱一分都拿不到，还要降低一定的经验值，所以大家眼看不行的话还是撤退为好。撤退后还能回来继续从你所撤退的地方玩下来，不过如果你选择了其他版面，那就不行了。

幻境系统●幻境系统是本游戏的另一特色，玩家可以在幻境中与自己的好友一同玩过去的版面，也可以自己选用不同的人物来练级，幻境出现在BATTLE 07后。



第一章 命运的邂逅

第一章内容比较简单，男主角西昂被精灵少女艾尔雯所救。在为医生皮奥斯上山采药时，不幸碰到凶暴的魔物，西昂与艾尔雯利用双龙戒指的魔力化险为夷。不久，神龙巫女琉娜前来求救，说神殿内遭受魔物袭击！西昂等人前去救援，在龙战士拉萨拉斯的帮助下，



魔物终于被赶跑了，不过原圣王国鲁恩贝尔突然改为帝国鲁恩卡斯特，第二王子卡拉哈德软禁其父亲，篡位夺权了，并向西昂他们所在的城塞都市西鲁迪亚发出宣战告示，一战侵略与反侵略的战争打响了。



流程部分●先与艾尔雯交谈再与皮奥斯交谈。

★BATTLE 01 觉醒之力★

过关条件：敌全灭；敌人数：21；宝箱数：无。

说明：第一战，超简单！敌多用link技，敌寡请用连续斩杀之！熟悉战斗操作为此战第一目的，拿旗子前把战场上的道具全捡起，以后每战如此。

◆皮奥斯走后出勇者亭逛逛其他地方，随后回来触发剧情。与皮奥斯对话，选"カードを确认する"，可以查看战斗中得到敌人卡片的详细情况！选"话す"→"お城に行く"。

★BATTLE 02 悄然接近的黑影★

过关条件：敌全灭；敌人数：25；宝箱数：2。

说明：打法依旧！忍者会隐藏在树里面，砍掉树后即显原形！版面下方和右方各有宝箱一只，别忘记拿哦。

◆琉娜剧情后与皮奥斯对话。

★BATTLE 03 宿命之少女★

过关条件：击破所有头目；敌人数：28；宝箱数：3。

说明：骷髅兵倒下后不久便会重新复活，彻底消灭的方法为先使用西昂与琉娜的link技"ターンアンデット"。注意敌人头目，不仅会火魔法还会恢复HP，首先就干掉他们。本关一共3个宝箱，位置为左上，左下，右下。

★BATTLE 04 破灭的脚步声★

过关条件：击破所有头目；敌人数：64；宝箱数：4。

说明：让拉萨拉斯冲在前面，以他绝大的防御力与攻击力，可以无视任何敌人攻击，而我们就乘机偷袭，虽然敌人众多，但都弱不禁风，以敌全灭为目标。宝箱有四个，分别在左下，中间，右上与右下。



剧情部分●由于西鲁迪亚常年和平，因此所雇佣兵毫无实战能力，纷纷逃离，现在能对抗帝国的只有勇者亭的老板，曾经被称为无敌部队的团长狼人沃尔克。由于兵力严重不足，沃尔克根本无心去对抗，更何况带领帝国军队的是曾经的四勇者，天才军师阿斯克雷与圣骑士凯隆。不过，为了西鲁迪亚，神龙巫女琉娜第一个站出来加入沃尔克的部队，反抗帝国的侵略，随后在座的所有人都一起加入了进来，包括西昂，新的无敌部队就此诞生了。在此后的战争中，矮人族，巨人族都成为了联盟军，凭借皮奥斯天才的头脑和西昂的双龙之戒，帝国军节节败退，就连天才军师阿斯克雷与圣骑士凯隆也敌不过这支才有9人组成的队伍。

随着战斗的深入，西昂他们认识了原圣王国的第一王子凯内尔，巧合的是西昂队伍中的冰魔法师普拉米基竟然是她的妹妹，也就是圣王国的公主。他们两兄妹与其弟卡拉哈德不同，他们在为帝国犯下的错赎罪！竭力让这场战争平息。而发起战争的罪魁祸首就是那个穿着黑斗篷的冒牌阿斯克雷，其实他的真正身份是黑暗假面，目的是为了让兽魔王复活，毁灭世界。此后，龙战士拉萨拉斯为了救大家与黑暗假面同归于尽！之后四勇者之一的神弓库比德来访，从他口中大家得知原来真正的贤者阿斯克雷就是皮奥斯医生。

流程部分●剧情后与沃尔克对话选第一项。

★BATTLE 05 冰封的心★

过关条件：击破所有头目；敌人数：41；宝箱数：3。

说明： 此次西昂的阴阳属性为“阳”，与阴不同，阳在挥剑同时伴有雷球，魔法力也比阴高，属于间接攻击类型。普兰内基防御力很低，让她在后面用魔法即可，敌人围上来的话用link技“アイスリング”。

◆剧情后与沃尔克交谈选第一项。

★BATTLE 06 铁的意志★

过关条件：击破右上法师；敌人数：83；宝箱数：5。

说明：狼人在前，西昂在后，扫灭敌人！石头人用魔法对付有好效果。本关注意寻找宝箱，其他没什么。

◆从城里回到勇者亭后自己去外面逛逛，再回来，剧情发生，真央登场。

★BATTLE 07 残雪的暖气★

过关条件：击破法师；敌人数：55；宝箱数：4。

说明：木乃伊是杀不死的，法师会利用残骸复活他们，所以首先要击破法师。注意真央的HP，少时就用药草





或恢复水补充。

◆可以使用地下本阵，并出现“南部方面野营地强袭”，“大平原机动战”，“モンスターハント”三个自由版面，还可以进幻镜，以后战斗还能选人。出本阵发生巨人前来援助事件，随后本阵中多出“旧街道要击作战”，选这个进入BATTLE 08。

★BATTLE 08★

过关条件：击破银发剑士；敌人数：239；宝箱数：17。

说明：共有三个版面，建议用龙战士拉萨拉斯，让他挡在前面杀敌，玩家在后援助即可。第三版面红色的特务兵带火属性攻击，用link或西昂的特技快速解决。第三版面右下树林内隐藏有两个宝箱，仔细找下。最后遇见谜之银发剑士，打败他后过关。

◆本阵多了“山猫通り侵入部队驱逐战”可选。去中央大道商店街遇到沃尔克，与他对话后回勇者亭与所有人对话后进本阵，选择“大城壁防御战”。

★BATTLE 09 以圣善神的名义★

过关条件：击破亲卫队长；敌人数：348；宝箱数：19。

说明：建议用普兰内基作为同伴，她的冰魔法能克敌制胜，HP少于30就补充，不然很容易阵亡。过掉三关后就遇到红衣队长，此人看上去很强，其实是个小强，



攻击速度超级慢，看他举起锤子就躲远点，等他收起锤子后连续攻击即可。

◆本阵多出“锻冶屋通り侵入部队驱逐战”，“鸟人の集落侵入部队驱逐战”两个自由版面，作战会议后选择“精灵の森急袭作战”。

★BATTLE 10 迷茫的森林★

过关条件：击破卡拉哈德；敌人数：515；宝箱数：30。

说明：到目前最为苦难的一战，如果武器还是Lv2水准，那就需要费点心思了。讨人厌的是毒虫，被它们攻击必定中毒，解毒与回复道具省着点用，实在不行就先撤退，补充完后再继续作战。卡拉哈德不难对付，先清了周围的小兵，然后就躲避他的炸弹，在几次连续投掷炸弹后他便会休息，这时上去砍他，反复几回即可。

◆进本阵，作战会议后选择“ラスダバン沙漠强行侦察”。

★BATTLE 11 谋略的沙尘★

过关条件：击破阿斯克雷；敌人数：未知；宝箱数：未知。

说明：搭档建议使用艾尔雯，可以远程攻击那些喷毒气仙人球。三个版面中都要破坏掉制造魔物的装置才能过关。第三个版面要过条毒沟，请以最快速度过去，并且及时回复HP。遇到阿斯克雷后有两个战法，一是与他硬拼，这要求玩家的等级起码20并拥有Lv3武器。二是先破坏周围的三个魔物制造器，然后与他周旋，总的来说难度不大。

◆开好作战会议后与皮奥斯对话，再进入本阵就能进入BATTLE12。

★BATTLE 12 圣骑士的骄傲★

过关条件：击破凯隆；敌人数：未知；宝箱数：未知。

说明：敌人都是人马族，机动与攻击力高，注意躲避



火球攻击，同伴使用上随意。第一个版面过后就会下雨，第二版面路面泥泞，敌我在泥地里行动都缓慢，而在绿色草地上是正常的，多利用。凯隆不难对付，他攻击一次后就会硬直，乘机攻击。

◆剧情后进入本阵，作战会议结束后就能选择攻击要塞了，进入BATTLE13

★BATTLE 13 献给勇者的镇魂曲★

过关条件：击破凯内尔；敌人数：398；宝箱数：25。

说明：第一版面依照老方法解决卡拉哈德，第二版面一开始就被敌人包围，注意及时恢复HP，到第四版面先解决掉周围的小兵，再击破凯隆，他与以前没什么区别。最后击破凯内尔就行了。





剧情简介●皮奥斯告诉琉娜，用拉萨拉斯身前留下的项链可以让他复活，琉娜与西昂照着皮奥斯的方法来到天空之塔的祭坛，放入项链，期待着拉萨拉斯的复活。黑暗假面并没有死，他带着卡拉哈德侵入了城塞内部，但最终被西昂打败，黑暗假面抛弃了失败的肉

体，依附到了卡拉哈德的身上。而倒在地上的女子便是四勇者之一的大魔法师萨诺维亚，她也是西昂的母亲。虽然卡拉哈德得到了假面的邪恶魔力，但他万万没有想到龙战士拉萨拉斯会复活，在众人的努力下，卡拉哈德走完了人生最后的旅程。但令人没想到的是，帝国总算解决了，百兽王国又前来惹事。他们说西鲁迪亚地下的兽魔王已经开始复活，要毁了整个都市才能阻止魔头再次出来害人。而西昂他们准备去神龙神



殿看看有无其他办法，可惜百兽国王不允许，那没办法，只有硬闯了。对手是光之军势。

流程攻略●剧情后与琉娜对话，发生魂水晶事件，进本阵，去天空之塔。

★BATTLE 14 银之龙人魂★

过关条件：击破BOSS；敌人数：396；宝箱数：25。
说明：敌人并不算强，准备好道具应该没有任何问题。五楼的龙雷属性攻击对他没效果的，用其他属性攻击或魔法吧。

◆去所有可以去的地方，与所有人对话回勇者亭，然后在本阵内打几场自由战役，再与皮奥斯他们对话，直到出现剧情为止。等剧情结束后，进本阵选"市街地防卫战"。



★BATTLE 15 漆黑的假面 ★

过关条件：击破黑暗假面；敌人数：274；宝箱数：未知。
说明：同伴当然选琉娜，这战全是不死系敌人。蓝色魔法师会召唤死去的木乃伊，先要击破。黑暗假面魔法威力巨大，注意躲避。

◆剧情后进入本阵选择"コルレオニス城解放作战"。

★BATTLE 16 太古的亡灵 ★

过关条件：击破卡拉哈德；敌人数：319；宝箱数：未知。
说明：还是琉娜最合适，所以建议大家把琉娜练高点。第二版面要开几个机关才能顺利过去。第三个版面用琉娜超广范围link技"守护晶召唤术"很有效。卡拉哈德攻击有规律，先放电，千万别靠近他。然后是导弹攻击，当它两个拳头飞出去的时候就能疯狂攻击他了，用西昂的连续斩很有效果。

◆与皮奥斯对话，发生剧情，与玩家友好度最高的女队员会被抓走，回本阵选择"战友夺还战"。

★BATTLE 17 黑衣使者 ★

过关条件：击破BOSS；敌人数：273；宝箱数：未知。
说明：比起前一关容易得多，前三个版面都要救人出来，雷达上紫色的方块就是需要救的人了，BOSS超级简单，这里就不提了。



最终章 光明力量

剧情简介●打败光之军势后见到神龙，它赐予西昂光明之剑，让他亲手除掉兽魔王。而真央也找到了自己的父亲，就是百兽国王，父女俩最终化解了隔阂！当然了，故事结局谁都猜得到，西昂打败了兽魔王，光明力量再次获胜了！

流程部分●进本阵选"光の军势突破战"。



★BATTLE 18 荣耀的光之军势 ★

过关条件：击破5个BOSS；敌人数：816；宝箱数：25。
说明：敌人超级多，很强，道具用完后就撤退，补充好后再继续作战。经过两个版面后就开始BOSS战，第一个野猪将军没什么难度。第二个白虎将军要躲避他的冲刺斩，然后狂砍他。第三个忍者以前碰到过，这次要和他正面交锋了，躲避他的大手里剑然后砍他就行了。第四个将军容易对付，当他冲下来的时候躲开，随后连续斩伺候，注意回复HP。最后与狮子王迪奥克雷斯对决，他威力惊人，特别是冲刺斩一定要躲开，建议大家把武器属性改为冰，可以装备小物"コバルトブレスレット"来实现，这样攻击他的威力就能翻倍，很快便能搞定。

◆剧情完后选择"兽魔王扫灭战"。

★BATTLE 19 众神的遗产 ★

过关条件：击破兽魔王；敌人数：不计其数；宝箱数：未知。
说明：最后迷宫，超级变态。觉得在里面寸步难行就好好练级，最好能到40级，打造LV4武器。整个迷宫有十几层，敌人密密麻麻。最终BOSS兽魔王威力极



大，首先砍掉它左右出现的三个蛇头，之后就盯着他的头部猛击，看到他要张嘴了，立刻打旁边的手臂，让手臂伸开，这样就可以躲开了。要有点耐心与信心。

——ENDING——



研究心得

快速回到主题画面●很多人反应此游戏不能用手柄回到标题画面，现在就帮大家解决这个问题。以下就是步骤：

先把记忆卡轻轻地拔出来，然后在游戏中记录，几秒钟后就会出现左图的提示，然后选"いいえ（摇头）"，马上又出现右图的提示，选"はい（点头）"，就会立刻退回到SEGA字样，这是此游戏唯一能不记录从游戏中退到标题画面的方法。





河边的药草●游戏初期，Battle 06完成左右，只要大家身上的药草不满9个，就能在勇者亭右下小桥的深处得到药草，如右图：



免费的原材料●解救矮人一族后，大家可以去矮人洞窟，在右上原来打倒BOSS的地方有"ミスリル"可拿，只要身上的"ミスリル"不满9个，过段时间还会出现的，可以一直拿。

天空之塔的秘密●天空之塔一共60层，击破后去鸟人集落调查左上的石像可得到天空的硬币，装备后打倒敌人很容易得到卡片。

卡片收集的奖励●卡片不仅能装备，用来减少此怪物对玩家的伤害，收集卡片到一定数量还能从皮奥斯那里得到奖励，具体情况如下：

条件	所得到的东西
收集10种卡片	ほしの子の元盘
收集200张卡片	魂の书
收集100种卡片	サバイバルブック
全276种卡片都收集完毕	贤者の书

诗歌制作●山猫小路的右下有个精灵，只要你每次在能选人战斗的时候选择固定的队员，比如一直选艾尔雯，完成一战后他就会做一句歌词，知道Battle 18后整首歌就完成了，随后与他对话就能得到道具。选用每个队员后做出来的歌词都不一样，而且得到的道具也不同，如下表：

队员	得到的道具
艾尔雯	绿の小鸟
琉娜	白い小鸟
普拉内基	青い小鸟
沃尔克	灰色の小鸟
真央	赤い小鸟

这些小鸟名字虽然不同但效果都一样，HP和SP小回复。

街中评价相关●当帝国侵略开始后，大家会发现勇者亭门口多了一个虎人，只要大家积极地打那些自由版面，特别是XXX驱逐战，就能提升评价，得到好的评价就能获得不错的道具，如下：

评价	得到道具
頼りになるヤツラ	女神の泪
无敌の猛者たち	ムシャカブト
シルディアの守り神	ハートフルステーション

异常状态的解释●

名称	效果
毒	中毒后会持续一段时间不停的掉HP，用解毒药就可解除
冻结	防御力，魔法耐性，移动速度统统减半，受到一次物理攻击后就能自动恢复
麻痹	行动不能，也不能回避敌人攻击，妖精之粉和万能药可解
诅咒	所受到的攻击伤害翻倍，不管是魔法还是物理的。妖精之粉和万能药可解
混乱	行动异常，人物不听玩家控制，头冒金星。妖精之粉和万能药可解
缓慢	移动速度变得超级慢，回避不了敌人攻击。妖精之粉和万能药可解

道具交换●与鸟人集落门口的人对话可以用两块“ミスリル”交换其他道具。



隐藏版面●在Battle 09后与所有地方的所有人对话就会出现隐藏关“けがれなき翼”。在谋略的沙尘完成后，如果与真央的友好度高的话，就会触发隐藏关“迷い猫の狂诗曲”。

通关特典●能力，道具，资金都保留。并追加困难模式，人物特技上限扩展到20。

全特技表

西昂

类别	技名	效果
特殊技	ガード	Rock技，按L1后防御力增加
个人技	サウザンドスラスト	快速地连续斩
个人技	サンダーブレード	雷属性物理攻击
个人技	スパーク	雷属性魔法
个人技	グラビティスラッシュ	操纵重力给予敌人重创并带麻痹效果
自动特技	ディフェンス强化	防御力上升
自动特技	命中率向上	命中率上升（2人）
自动特技	回避率向上	回避率上升（2人）
自动特技	レジストサンダー	雷耐性上升
自动特技	チェインパワー	连击数越高，攻击力越高
自动特技	シンクロナイズ	2人连击数越高，攻击力越高

艾尔斐

类别	技名	效果
特殊技	乱れ击ち	Rock技，按L1原地乱射
个人技	连射	连续放箭
个人技	ドライアドの诱惑	魅惑敌人使之成为我方片刻
双人技	マルチショット	射出多支弓箭
双人技	リターンアロー	射出往复的强力一箭
双人技	エレメンタルショット	追加火，水，雷任意属性
双人技	守护灵兽晶唤	召唤妖精攻击并附带魅惑效果
自动特技	クリティカル	2人会心一击率上升
自动特技	贯通率向上	射出贯穿的箭几率上升
自动特技	对空射击	对飞行系怪物伤害增加
自动特技	シルフの守り	反弹敌人的弓箭

琉娜

类别	技名	效果
特殊技	圣なる结界	Rock技，按L1可使周围不死系敌人失去战意
个人技	祝福	增加2人攻防片刻
个人技	キュア	回复2人HP与SP
双人技	シャイニング	光球攻击
双人技	ターンアンデッド	专门灭杀不死系敌人的魔法
双人技	灵光阵	给予敌人光攻击，并附带缓慢效果
双人技	守护灵兽晶唤	召唤白蛇，吸取敌人HP归于我方
自动特技	ヒーリングオーラ	2人HP徐徐回复
自动特技	净化	2人异常状态时间缩短
自动特技	圣なる力	2人对不死系伤害增加
自动特技	エレメントブレイク	周围敌人的魔法耐性下降

拉萨拉斯

类别	技名	效果
特殊技	龙炎阵	Rock技，按L1口吐火焰
个人技	回转斩り	回转一圈攻击敌人
个人技	ヘビィブロウ	强力一击打飞敌人
双人技	龙卷斩り	一边回转到同伴，一边攻击敌人
双人技	アイアンスキル	身体成钢铁般坚硬，敌人近身攻击无效
双人技	ダブルアタック	2人同时攻击，如果正好攻击到同一敌人，那伤害值更高
双人技	守护灵兽晶唤	群龙吐火
自动特技	アタック强化	攻击力上升
自动特技	ディフェンス强化	防御力上升
自动特技	レジストファイア	炎耐性上升
自动特技	アーマークラッシュ	每攻击一回，敌人防御力下降

普拉内基

类别	技名	效果
特殊技	スノーヴェール	Rush技，按L2快跑时用身上寒气冻结敌人
个人技	アイスブレス	寒气攻击
个人技	フリーズ	冰弹攻击，附带冻结效果
双人技	ブリザード	吹雪攻击冻结敌人
双人技	アイスウォール	出现冰墙，敌人碰到就损血
双人技	アイスリング	2人的身体散发出的寒气形成冰环攻击
双人技	守护灵兽晶唤	召唤象群进行攻击
自动特技	フローズンアーマー	防御力和冰耐性上升
自动特技	レジストマジック	魔法防御力上升
自动特技	冥想	2人SP回复速度上升
自动特技	アイスブレイク	周围敌人地冰耐性下降

真央

类别	技名	效果
特殊技	幻影脚	Rush技，按住L2防开可以穿过敌人
个人技	火遁の术	火弹攻击
个人技	クナイ投げ	连续投掷苦无
双人技	忍法爆裂人形	设置爆炸人偶
双人技	分身の术	真央的分身攻击
双人技	影渡りの术	瞬间移动后给周围敌人以冲击波攻击
双人技	守护灵兽晶唤	召唤红玉鬼神，附带诅咒效果
自动特技	见切り	回避率上升
自动特技	毒の刃	2人武器附加毒效果
自动特技	かすみの术	瞬间移动躲避敌人攻击，受到攻击时自动启用
自动特技	空蝉の术	濒临阵亡时敌人攻击无效，并恢复一定量HP



库比德

类别	技名	效果
特殊技	ピースソング	Rock技，使敌人失去战意
个人技	スパーク	雷属性魔法
个人技	连射	连续放箭
双人技	スローメロディ	使敌人行动缓慢
双人技	ライトニングマーチ	雷属性攻击
双人技	サンダーリング	2人周围发出雷环攻击
双人技	守护灵兽晶唤	攻击敌人附加混乱效果
自动特技	レジストサンダー	雷耐性上升
自动特技	レジストマジック	魔法防御力上升
自动特技	冥想	2人SP回复速度上升
自动特技	对空射击	对飞行系怪物伤害增加

沃尔克

类别	技名	效果
特殊技	クイックステップ	Rush技，按L2超速碰跑
个人技	フライングクロー	突刺攻击
个人技	ガトリングパンチ	快速连击
双人技	デスムーンサークル	同伴周围一个圆圈范围攻击
双人技	ダブルタックル	2人一起突击
双人技	ドリルクラッシャー	同伴相反方向回旋攻击
双人技	守护灵兽晶唤	狼群攻击
自动特技	气合い	根据现在的SP提升攻击力
自动特技	ファストムーブ	2人移动速度提升
自动特技	ラッキーストライク	根据连击数提升会心一击率
自动特技	カウンターアタック	受到近身攻击后反击敌人

凯内尔

类别	技名	效果
特殊技	零式刀技 月影牙	Rush技，按L2拿刀冲刺敌人
个人技	壹式刀技 月下乱舞	狂砍周围敌人
个人技	贰式刀技 残月一闪	对敌人一闪攻击
双人技	壹式连技 双月波	2人共同使出冲击波
双人技	贰式连技 月光断	向敌人突击
双人技	叁式连技 半月斩	半月轨迹攻击
双人技	守护灵兽晶唤	召唤骑士团攻击
自动特技	アタック强化	攻击力上升
自动特技	见切り	回避率上升
自动特技	スタン	武器攻击附加麻痹效果
自动特技	チェインパワー	连击数越高，攻击力越高







消费道具

种类	名称	效果
回复系	药草	HP回复30点(2人)
	回复の实	HP回复60点(2人)
	いやしの水滴	HP回复120点(2人)
	いやしの水	HP回复250点(2人)
回复系	月のかけら	SP回复30点(2人)
	星の结晶	SP回复60点(2人)
	天使の泪	SP回复120点(2人)
	女神の泪	SP回复250点(2人)
状态回复系	妖精の粉	正在使用的人物恢复全部异常状态(单人)
	毒消し	恢复毒状态(2人)
	万能药	恢复全部异常状态(2人)
	ソウルリターン	让死去的同伴复活
攻击系	魅惑の香水	迷惑敌人成为自己同伴片刻
	爆弹	给予一定范围的火属性攻击(我方也会受到伤害)
	幻影の镜	制作幻影诱惑敌人
	重力の石	使敌人片刻行动迟缓

小物

名称	效果
ルビーチャーム	炎耐性+35
ブロンズメダル	HP+25
ディフェンスブローチ	防御力+15
ムーンペンダント	SP+35
アタックブローチ	攻击力+15
サファイアチャーム	冰耐性+35
トパーズチャーム	雷耐性+35
ほしの子の元盘	魔法力+12
魂の书	上升卡片图鉴数量的1/10点SP
サバイバルブック	上升卡片图鉴数量的1/20点SP
マジックブローチ	魔法力+15
カーネリアンチャーム	雷耐性+22/炎耐性+22
アメジストチャーム	炎耐性+22/冰耐性+22
ホーリーブレスレット	给予不死系敌人1.5倍伤害，并能直接消灭
ターゲットブローチ	命中率+15%
ドッジブローチ	回避率+15%
エメラルドチャーム	冰耐性+22/雷耐性+22
めぐみのメダル	敌人落下的金钱翻倍
クリスタルチャーム	全属性+17
クイックブローチ	攻击速度+30%
アンバーブレスレット	雷属性/攻击力+12
クリスタルブレスレット	无属性/攻击力+12
スカーレットブレスレット	炎属性/攻击力+12
コバルトブレスレット	冰属性/攻击力+12
ペネトレイトブレスレット	武器+20%贯通效果
シックネスブレスレット	武器攻击可阻止敌人自动回复
クリティカルブレスレット	会心一击率+20%
スタンブレスレット	武器攻击+20%麻痹效果
シルバーメダル	HP+35
レストジュエル	SP回复力上升(大)
五寸钉	攻击时附带诅咒效果
ダイアモンドチャーム	全耐性+20
スターペンダント	SP+55
ゴールドメダル	HP+45
ヒーリングジュエル	HP自动回复(大)
みかがみ	遭受到近身攻击的30%返还给敌人
ヴェノムブレスレット	武器攻击附带毒效果
アブソーブブレスレット	受到伤害的10%转化成sP
魔道书	魔法力+30
高性能照准机	命中率+25%
ネビュラペンダント	SP+70
プラチナメダル	HP+55
超高性能照准机	命中率+30%
照准机	命中率+20%
大うちわ	被武器攻击到的敌人弹飞
万能の宝珠	全技能+1/消费SP+30%
リザートテイル	HP自动回复(中)
まがたま	毒伤害减半
贤者の书	上升卡片图鉴数量的1/10点攻击力

小物中“XXXXの宝珠”全部都是加技能的，“XXXX”代表这个技能的名字，而“勇者”等宝珠是加一个人物的全部技能，这里就不列出来了。

武器打造

原料是武器之魂，还有一点就是打造武器的地方。一般来说如果要升级武器，Lv2可以去中央大路商店街的打造屋子，而Lv2以上的就最好去锻冶屋街左上打造，那里是专业的。要打造防具或升级防具那就去锻冶屋街右下楼梯的那家。如果是要在同一等级内更换属性的，就只能去矮人洞窟的打造屋了，注意，改变属性或者提升等级后原有武器的附加值统统消失，所以一般来讲，不到Lv4是不必把大量金钱投在打造武器上的。如果选择的打造屋适合的话，是无法打造出武器的，切记。Lv3打造武器需要人物在20级，Lv4则需要40级。下面就是所有人武器的打造表。篇幅关系，防具就不列了。



艾尔雯

等级	名称	合成武器源	材料
2	旋风の弓	ロングボウ 冰雪の弓	ユーツリー+エーテル+随便 ユーツリー+溶けない冰+エーテル
2	雷鸣の弓	ロングボウ 旋风の弓	ユーツリー+トルマリン+随便 ユーツリー+エーテル+トルマリン
2	冰雪の弓	雷鸣の弓	ユーツリー+トルマリン+溶けない冰
3	破魔の弓	雷鸣の弓	ユーツリー+ミスリル+オリハルコン
3	狩人の弓	旋风の弓	ユーツリー+ミスリル+ダークマター或オリハルコン
3	冰河の弓	冰雪の弓	エーテル+溶けない冰+ユーツリー
4	稻妻の弓	破魔の弓 魅惑の弓	ユーツリー+トルマリン+随便 ユーツリー+エーテル+トルマリン
4	魅惑の弓	破魔の弓 必杀の弓	ユーツリー+エーテル+随便 ユーツリー+ダークマター+エーテル
4	吹雪の弓	冰河の弓 稻妻の弓	ユーツリー+溶けない冰+ダークマター ユーツリー+トルマリン+溶けない冰
4	必杀の弓	狩人の弓 吹雪の弓	ユーツリー+ダークマター+随便 ユーツリー+溶けない冰+ダークマター

◆必杀之弓需要西昂Lv50才能打造出来。

西　昂

等级	名称	合成武器源	材料
2	サンダーブリンガー	バスタードソード	ミスリル+トルマリン+随便
2	チルドリフター	バスタードソード	ミスリル+溶けない冰+随便
2	スティールスライサー	バスタードソード	ミスリル+セラミックス+随便
3	ウィンドカッター	サンダーブリンガー	ミスリル+エーテル+ファイアクリスタル
3	ブレイズリミッター	スティールスライサー	ミスリル+ファイアークリスタル+随便
3	シャドウスラッシャー	チルドリフター	溶けない冰+ミスリル+ダークマター
4	アイスディバーサー	シャドウスラッシャー ストーンクラッシャー	ミスリル+溶けない冰+随便 ミスリル+セラミックス+溶けない冰
4	ライトニングフェンサー	ウィンドカッター アイスディバーサー	ミスリル+オリハルコン+トルマリン ミスリル+溶けない冰+トルマリン
4	ストーンクラッシャー	ブレイズリミッター ソウルブレイカー	ミスリル+セラミックス+随便 ミスリル+ダークマター+セラミック
4	ソウルブレイカー	ブレイズリミッター ライトニングフェンサー	ミスリル+ダークマター+随便 ミスリル+ダークマター+トルマリン

琉　娜

等级	名称	合成武器源	材料
2	喜びの杖	スタッフ 热血の杖	圣水+エーテル+随便 圣水+ファイアクリスタル+エーテル
2	热血の杖	スタッフ 哀しみの杖	圣水+ファイアクリスタル+随便 圣水+セラミックス+ファイアクリスタル
2	哀しみの杖	スタッフ 喜びの杖	圣水+セラミックス+随便 圣水+エーテル+セラミックス
3	户惑いの杖	喜びの杖 怖れの杖	圣水+セラミック+ファイアクリスタル 圣水+ダークマター+セラミックス
3	叹きの杖	哀しみの杖 户惑いの杖	圣水+セラミックス或オリハルコン+エーテル 圣水+セラミックス+エーテル
3	怖れの杖	热血の杖 叹きの杖	圣水+ダークマター+セラミックス 圣水+エーテル+ダークマター
4	安らぎの杖	叹きの杖 怒りの杖	圣水+オリハルコン+溶けない冰 圣水+ミスリル+オリハルコン
4	爱おしみの杖	安らぎの杖	圣水+ミスリル+オリハルコン
4	惊きの杖	户惑いの杖 爱おしみの杖	圣水+オリハルコン+溶けない冰 圣水+ミスリル+オリハルコン
4	怒りの杖	惊きの杖	圣水+ミスリル+ダークマター

沃尔克

等级	名称	合成武器源	材料
2	モスキート	クロー	兽の牙+ダークマター+トルマリン
2	ファントム	クロー	エーテル+セラミック+兽の牙
2	ライトニング	クロー	兽の牙+セラミック+トルマリン
3	シューティングスター	ファントム	ミスリル+セラミック+兽の牙
		テンペスト	兽の牙+エーテル+ミスリル
3	サンダーボルト	ライトニング	龙のウロコ+トルマリン+ミスリル
		シューティングスター	兽の牙+ミスリル+トルマリン
3	テンペスト	モスキート	エーテル+兽の牙+忍び石
		サンダーボルト	兽の牙+トルマリン+エーテル
4	デーモン	テンペスト	兽の牙+ダークマター+随便
4	ヴァンパイア	テンペスト	兽の牙+ミスリル+オリハルコン
4	サンダーフラッシュ	サンダーボルト	兽の牙+ダークマター+トルマリン
4	ミラージュ	シューティングスター	兽の牙+エーテル+随便



凯内尔

等级	名称	合成武器源	材料
2	净化刀	刀	玉钢+オリハルコン+随便
2	火炎刀	刀	玉钢+ファイアクリスタル+随便
2	雷电刀	刀	玉钢+トルマリン+随便
3	冰结刀	净化刀	玉钢+溶けない冰+随便
3	红莲刀	火炎刀	玉钢+ファイアクリスタル+随便
3	吸魂刀	雷电刀	玉钢+ミスリル+随便
4	镇刃刀	冰结刀	玉钢+オリハルコン+随便
4	炎狱刀	红莲刀	玉钢+ファイアクリスタル+随便
4	迅雷刀	吸魂刀	玉钢+トルマリン+随便

普拉内基

等级	名称	合成武器源	材料
2	アメジストワンド	ワンド	魔晶石+ファイアクリスタル+随便
		カーネリアンワンド	魔晶石+トルマリン+ファイアクリスタル
2	カーネリアンワンド	ワンド	魔晶石+トルマリン+随便
		エメラルドワンド	魔晶石+溶けない冰+トルマリン
2	エメラルドワンド	ワンド	魔晶石+溶けない冰+随便
		アメジストワンド	魔晶石+ファイアクリスタル+溶けない冰
3	アイスワンド	エメラルドワンド	魔晶石+溶けない冰+随便
		クリスタルワンド	セラミックス+魔晶石+溶けない冰
3	クリスタルワンド	カーネリアンワンド	魔晶石+セラミックス+随便
3	パールワンド	アメジストワンド	魔晶石+エーテル+セラミックス
		クリスタルワンド	魔晶石+溶けない冰+エーテル
4	サファイアワンド	アイスワンド	溶けない冰+ダークマター+魔晶石
		ルビーワンド	魔晶石+ファイアクリスタル+溶けない冰
4	ルビーワンド	パールワンド	魔晶石+ファイアクリスタル+随便
4	トパーズワンド	クリスタルワンド	魔晶石+ダークマター+トルマリン
		サファイアワンド	魔晶石+溶けない冰+トルマリン

真 央

等级	名称	合成武器源	材料
2	疾风	短刀	忍び石+玉钢+エーテル
2	阳炎	短刀	忍びの石+ファイアクリスタル+随便
2	初霜	短刀	忍び石+溶けない冰+随便
3	雪风	初霜	忍び石+溶けない冰+エーテル
3	不知火	阳炎	忍び石+ファイアクリスタル+セラミック
3	若叶	疾风	ミスリル+セラミック+忍び石
4	神风	若叶	忍び石+エーテル+随便
		金刚	忍び石+セラミックス+エーテル
4	朝日	不知火	忍びの石+ファイアクリスタル+随便
		神风	忍び石+エーテル+ファイアクリスタル
4	吹雪	雪风	忍び石+溶けない冰+随便
		朝日	忍び石+ファイアクリスタル+溶けない冰
4	金刚	若叶	忍び石+セラミック+随便
		吹雪	忍び石+溶けない冰+セラミック

库比德

等级	名称	合成武器源	材料
2	メドゥーサの竖琴	竖琴	天马のたてがみ+セラミック+随便
		ハルピュイアの竖琴	天马のたてがみ+エーテル+セラミックス
2	サラマンダーの竖琴	竖琴	天马のたてがみ+ファイアクリスタル+随便
		メドゥーサの竖琴	天马のたてがみ+セラミックス+ファイアクリスタル
2	ハルピュイアの竖琴	竖琴	天马のたてがみ+エーテル+随便
		サラマンダーの竖琴	天马のたてがみ+ファイアクリスタル+エーテル
3	パーンの竖琴	ハルピュイアの竖琴	天马のたてがみ+ダークマター+ファイアクリスタル
		ベヒモスの竖琴	天马のたてがみ+ミスリル+ダークマター
3	フェニックスの竖琴	サラマンダーの竖琴	天马のたてがみ+ファイアクリスタル+エーテル
		パーンの竖琴	天马のたてがみ+ダークマター+ファイアクリスタル
3	ベヒモスの竖琴	メドゥーサの竖琴	天马のたてがみ+ミスリル+ダークマター
		フェニックスの竖琴	天马のたてがみ+ファイアクリスタル+ミスリル
4	セイレーンの竖琴	パーンの竖琴	天马のたてがみ+オリハルコン+セラミックス

拉萨拉斯

等级	名称	合成武器源	材料
2	レッドアックス	アックス	龙のウロコ+ファイアクリスタル+随便
2	ブルーアクス	レッドアックス	龙のウロコ+ファイアクリスタル+溶けない冰
2	イエローアクス	ブルーアクス	龙のウロコ+溶けない冰+トルマリン
		アックス	龙のウロコ+トルマリン+随便
3	ヒートアックス	レッドアックス	龙のウロコ+魔晶石+ファイヤークリスタル
3	コールドアックス	ヒートアックス	龙のウロコ+ファイアクリスタル+溶けない冰
3	ショックアクス	コールドアックス	龙のウロコ+溶けない冰+トルマリン
4	バーニングアクス	ヒートアックス	龙のウロコ+ファイアクリスタル+ミスリル
4	ヘビーアクス	バーニングアクス フリーズアクス スパークアクス	龙のウロコ+セラミックス+随便





史克威尔与迪斯尼合作开发的PS2版前作曾一举获得了百万份的佳绩，这次GBA上的记忆之链在大家苦等许久之后，终于携着256M的超高容量来到了玩家们的面前。和前作不同之处在于，本作是一款卡片型的ARPG游戏，冒险的背景介于1代与2代之间。不愧是史艾的看家大作之一，这次游戏的素质非常高，而且难度也不小哦。来，拿起你的GBA，投入到FF与迪斯尼的世界中来吧！

□文/NW旅团 Ring、克雷斯 责编/北斗

GBA	本刊译名：王国之心·记忆之链			
动作角色扮演	SQUARE-ENIX	2004.11.11	6279日元	256Mb
	卡带	日版	1人	全年龄

复杂系统的详细说明



如图，开始游戏画面，可以选择ソラ（SORA，下文称为索拉）或者是リク（RIKU，下文称为利库）篇进行游戏（利库篇只有在索拉篇通过后才可以选择），第三个是继续游戏，两个主角都有两个存档。LINK是通信，读取一个进度后可以用里面所培养的角色来和其他玩家培养的对战。L、R是调整画面的亮度。

PART 1 地图画面

在地图上有不少物品，比如路灯等，攻击它之后会有东西出来：绿色的球状物体是恢复HP的，红色的球状物体是MOOGLE POINT，相当于钱，可以用它来和莫古利交换卡片（而利库没有这种东西），还有就是能得到卡片，而切换一次场景后有可能再度得到这些东西。在切换画面后已经出现的这些东西都会消失，所以最好在附近没有敌人时再收集这些东西吧。

十字键	控制角色的跑动。
A键	攻击，攻击的对象有一些物品如箱子等，里面有可能有卡片等东西；还可以攻击地图上出现的怪物，在这种形式进入的战斗中，第一批出现的怪物在短时间内会气绝，对战斗很有利。
B键	跳跃，在跳跃中的适当情况下按相应的方向键可以抓住墙壁，再按一次可以翻墙。
START键	调出菜单。
SELECT键	显示世界地图。地图是以一个个相通的小方格（也就是房间）来表示的，普通的房间的标志是一个皇冠，而剧情房间则是一个感叹号，进入这些房间需要用到卡片，具体内容请看卡片系统部分。

PART 2 菜单画面

デッキチェック——卡组选择，总共有3组卡组。卡组的指令都是索拉独有的，利库只能使用特有的几种卡，无法设置。以下是每项的说明：



デッキ セット	设置卡组，选择持有的卡片进行装备。
デッキ ネーム	给卡组命名。
デッキ クリア	清空卡组内的所有卡方便设置。
ガード イン	添加卡片，可把卡片入进卡组，每张卡设置都要消耗对应的CP值。
ガード アウト	（可按R键进入这项操作）与上一个操作正好相反。
ガード デリート	删除卡片，此操作不可逆。
FRIEND	装备中的伙伴卡，下面的名字是装备中的卡组的名称。

右图其他项目的说明（右上角的是被设置的卡片数量和总共拥有的卡片数量）：DECK CHECK字样下面的四个图标分别是四种卡片类型，在图的左下用数字表示该卡组里有某种类型的卡的数量，而ALL则是把所有卡全算上。

DECK CARD	该卡组里的卡片数量，最大可以到99。
CP	该卡组里所有卡片所消耗的CP数，该数字不能大于索拉最大CP数。

【主菜单其余选项说明】

ワールドマップ	和SELECT是一样的。
マップガード	用来开门进入房间的卡片，具体情况请看卡片系统部分。
ワールドガード	世界卡，查看目前所经过的世界以及经过的顺序。
ステータス	状态，查看主角的各种资料，包括能力和特技等信息，特技部分请查看特技表。
ジミニーメモ	（索拉篇的系统）吉米尼手帐，也就是图鉴，里面包括了目前为止冒险过的世界、卡片事典和角色事典。数量相当多，你能够收集齐吗？
D-レポート	（利库篇的系统）和索拉篇的吉米尼手帐一样。
中断セーブ	中断记录，中断后可以保存记录，退出游戏，但是开始游戏时只能读取这个限定读取一次的记录进行游戏。

PART 3 卡片系统

本作是一款卡片ARPG。卡片系统是本作中的重点，在这里就对这个系统做个介绍和初步的研究。

卡片分为三种，第一种是战斗卡片，第二种是地图卡片，第三种世界卡片。

战斗卡片：总共有5类，分别是攻击卡、魔法卡、道具卡、伙伴卡和敌人卡。攻击卡：索拉挥动钥匙刃做出物理攻击所使用的卡；魔法卡：基本的魔法和角色卡；道具卡：回复类卡，这些卡在一场战斗中都只能使用一次；伙伴卡：召唤已经加入的伙伴进行攻击、辅助战斗等的卡（在索拉篇里固定的伙伴是唐老鸭和高飞，利库篇的是米老鼠，其他的伙伴只有在进行到他们的世界中时才会加入）；敌人卡：可以使用相对应的特殊能力的卡（装备后在战斗中按SELECT），大多是辅助能力，这种卡都有些使用的限制，比如RELOAD次数的限制、使用回数的限制等等。

卡片的数字表示了该卡的大小，同种类的越大的卡所需要消耗的CP数量也就越多，最大的卡为0，相当于10，其他的依次就是9、8、7……，把卡片稀有化后无论该卡的数字是多少，消耗的CP都和1的同种卡一样。

プレミア化：稀有化的好处上面已经说了，坏处是该卡只能在战斗中使用一次，不能RELOAD。能被稀有化的卡仅限于攻击卡和魔法卡。稀有化的途径只有一种：在战斗中得到黄色的P字卡。稀有化时当转盘转到哪张时就是哪张（可以按B取消稀有化），不能自由选择。

卡破（CARD BREAK）系统：战斗中使用卡片成立与否的系统，在一方使用的卡的数字大于另外一方，卡数小的那一方的卡使用不能，会被破掉，也就是消耗掉了，要是双方的数字一样大的话就是双方的卡片都被破掉。因此当看到敌人使用数字很大的卡时就不要浪费卡片了。也可以利用这个系统来取消敌人的攻击：当敌人使用卡片时我方马上使用数字更大的……

组合卡片所发动的特技时的卡破规则是把卡上的数字全部加起来的，因此敌人出特技时要破掉它也一般只能用特技。

地图卡片：这些卡片分为四种：第一种是红色框（R型卡）的卡片，此种卡片总共有9张，每张的作用如下表所示。

	名称	作用
	静じゃくなる暗	无心数量少，只有5群
	ひしめく暗	无心数量多，达到8群，战斗后比较容易得到敌人卡
	ちからなき暗	弱小的无心出没
	おおいなる暗	强力的无心出没，战斗后比较容易得到敌人卡
	眠りの暗	无心正在睡眠，发生战斗容易成为我方先制
	せきりくる暗	无心移动速度快，战斗后比较容易得到敌人卡
	プレミアルーム	一群无心中必定有且只有一张黄色P卡掉落
	ホワイトルーム	出没着难以被打倒的白色鬼魂，打倒后有黄色P卡出现
	ブラックルーム	出没着难以被打倒的黑色鬼魂，打倒后有黄色P卡出现

【第二种是绿色框（G型卡）的卡片，此种卡片总共有7张，每张的作用如下表所示】

	名称	作用
	武力へのめざめ	自己的攻击卡效果上升
	魔力へのめざめ	自己的魔法卡效果上升
	炼金へのめざめ	自己的道具卡效果上升
	めぐりあいの地	战斗开始时仲间状态的伙伴卡会先出现
	ていたいの暗	场景中的无心移动缓慢
	ダメージアップルーム	攻击敌人进入战斗后战斗中对敌伤害比平时要大
	スタンプラスルーム	攻击敌人进入战斗后战斗中所有敌人处于气绝状态

【第三种是蓝色框（B型卡）的卡片，此种卡片总共有6张，每张的作用如下表所示】

	名称	作用
	やすらぎの宝	区域中必定有宝箱，层数越高宝箱内东西越好（下同）
	守られし宝	区域中必定有无心守护的宝箱
	いつわりの宝	区域中的宝箱只有一个是宝物，其他的都是陷阱
	一时の休息	有储存点的区域，没有无心出没
	交じり合うの世界	不知道会发生什么事情
	モーグリルーム	区域内有莫古利，也就是商店

【第四种是黄色框（Y型卡）的卡片，此种卡片总共有4张，每张的作用如下表所示】

	名称	作用
	はじまりのキーガード	发展剧情所需要的卡之一
	みちびきのキーガード	发展剧情所需要的卡之二
	真实へのキーガード	发展剧情所需要的卡之三
	未知なる宝のキーガード	里面有着未知宝物

开门系统： 攻击地图上的门后使用卡片就可以打开门到达卡片所对应的区域，开过门也可以再次打开，开门时都有条件限制，如数字或者颜色的限制等。门顶上有皇冠图标的是剧情之门（地图上用！表示），除了一些基本的限制以外还需要用剧情卡片才能开门。



一根据需要的数据，来选择相应的卡片才能打开门。

在每个世界都有多一个这种门，那是需要用"未知なる宝のキーガード"来开启的，里面都是珍贵的卡片或者是特技，这种卡片在战斗胜利后低几率得到。

世界卡片： 进入每个世界所需要的卡片，都是剧情中得到的。

PART 4 战斗系统

共通部分： 本作中的无心（ハートレス，也就是怪物）都是可见的，当遇上它们或者攻击它们时就会发生战斗。在面对无心特别是BOSS前一定要把卡组设置好来，因为在战斗中无法更换卡组。以下是一些基本的战斗技巧和知识：

按键	说明
A键	使用卡片，根据目前所装备的卡片的不同能使出花样繁多的技巧。卡片的效果没有发挥出来也算做是消耗掉了，这些要注意。
B键	跳跃，按住B可以跳得更高，在空中的敌人一般都需要跳跃攻击才能对其造成伤害。
L、R键	翻转卡片，选择需要的卡片来使用。
快速连按两下方向键	（只限于上下左右）是滚动（利库篇的是向前疾跳），作用是可以躲过敌人的攻击，快速到达安全的地方。



如图左上，索拉头像右边的槽是索拉的HP槽。下面的数字在获取经验值时自动显示出来，NEXT是距离下一等级还需要的经验值。右上的槽是被攻击的敌人的HP槽。

无心身上的圆圈表示该无心被锁定。图中的水晶是经验值，它是会消失的。在战斗中会随机落下一些伙伴卡，这些也是会消失的。每全灭敌人一次后都能得到一张地图卡片或者是一张敌人卡。

RELOAD系统： 利用这个系统能把已经使用过的卡片再次使用，无论在有没有卡片的时候都可以这么做。

如图左下，数字显示的是卡组里还能使用的卡，黑色框是RELOAD槽，表示着RELOAD所需的时间，每RELOAD一次后下一次所需时间会增加，总共增加到3。RELOAD时主角处于无防御状态。卡组里还能用的卡片越多，RELOAD后卡片的再度使用的等待时间越长。利库无RELOAD时间。

受到攻击后或者对方防御住攻击后会产生一段硬直时间。可以利用这个间隙对敌人进行连击。这个硬直时间对我方也是存在的，且硬直无法取消，要尽量避免。卡破产生的硬直和使用的攻击卡片有关，スキ这个参数越高则硬直时间越长。

战斗中跑到版边后再不断的向版边方向跑，此时会增长Escape槽，槽满了就逃跑成功，一旦放弃逃跑或者是受到攻击则需要重新聚集该槽。在战斗中只留下一个怪物，然后逃跑，等下次进入战斗后怪物的数量就会恢复。

敌人的HP和经验值与所在的层数有关，层数越高的敌人经验值也就越高。

索拉篇

特技系统： 索拉拥有各种各样的特技，这些特技都需要在战斗中设置相应的卡片组合后才能够使用，操作方法为L+R选择一张卡片，当选择完一定张数的满足卡片组合要求的卡后（一般都是三张，组合方法请看附表）按L+R发动特技。

特技的组合只需要两张时，在选择完了后把卡片翻转到RELOAD卡那里，此时发动的特技就是只需要两张卡的了，不会造成浪费。

如果卡的组合不满足特技组合的要求，那么发动时则是依次使用卡片。

注：发动特技消耗的卡片组合的第一张不能RELOAD，这点要千万注意。

升级系统： 图中的三个选项分别是：



●HPアップ：HP上限增加，每次增加15，大约200就够用了。

●CPアップ：CP（卡点数）上限增加，每次增加25，建议多给索拉增加这个数值。

●ストック技：领悟新的特技，只有到达一定等级以后才可以领悟新的特技。

利库篇

由于利库可以使用的卡片就才那么几种，而这些卡片的组合方式在不同的区域都不一样。依照场景的不同，应该使用的战术也有所改变。另外他有独特的DP值，可以变身战斗，因此他的精髓在于这两点。

升级系统： 图中的三个选项分别是：

LEVEL UP　LEVEL 02
BONUS No.1 HPアップ リクのHPをアップします
BONUS No.2 アタックアップ リクのAPをアップします
BONUS No.3 ダークアップ リクのDPをアップします
MAX HP 080　A P 10　MAX DP 008

●HPアップ：HP上限增加，每次增加15，建议多给利库增加这个数值。

●アタックアップ：AP值（攻击力点数，和技能类似）增加，每次增加1，增加到一定程度后在一定等级内无法再增加。

●ダークアップ：DP值（暗黑点数）增加，每次增加2，对自己回避率有自信的就不用加太多了。

变身系统：在战斗中增加DP的方法有两种：1、受到敌人的攻击，每次增加1；2、破掉敌人的卡，敌我卡片数字的差值=增加的DP，而用0卡破掉对方的卡时增加的DP为敌方卡片的数值。要是被对方破掉卡的话则减少，规律一样。

当DP达到30以上后就变身，变身后攻击能力和攻击范围增加，在连击的最后有N次判定。同时还可以使用3种实用度都很高的特技。在变身时受到敌人的攻击会减少DP，减少的数值和攻击到自己的卡的数值一样，到0时恢复原状。变身后DP初始值为DP的最大值而DP不会增加。在变身后可以使用的特技总共有3种：

一、ダークブレイク，条件：攻击卡3张和为5～15。

二、ダークファイガ，条件：攻击卡3张和16～25。

三、ダークオーラ，条件：攻击卡3张和为27。

其中当属ダークオーラ最为强悍。



索拉篇攻略

由于篇幅实在是有限，而游戏中的剧情很多都和迪斯尼相关的，这些想必各位都耳熟能详了吧。那么笔者就不在这里多罗嗦什么了，就将攻略简化成一个BOSS战要点型的攻略了。

Check Point 索拉篇BOSS对战基础战术

1、回避：看到画面右下出现卡时就表示敌人要使用卡片了，到敌人出卡前都有一段非常短暂的空隙，此时向着敌人的反方向翻滚一般能够躲避掉，用翻滚还可以躲避掉非常多的攻击，很是实用。



←传送点，用来传送到其他层。

而有些BOSS的攻击是专门对付远处的，那么靠近它就OK了；2、无赖破卡战术：事先在卡组里添加一堆0卡，这种卡可以破掉任何非组合特技卡，在敌人要使用卡时我方马上使用0卡可以让敌人完全处于被动的境地，这样一来就很容易展开战斗了，只是0卡必须后出才有效；3、连续攻击战术：和上面的战术有点类似，是使用9卡连续攻击，可以让没有0卡的敌人处于绝境。

Check Point 人形BOSS基础战术

这些BOSS基本上都有特技，很少能破掉他们的特技，不过他们都疯狂使用特技，过不了多久就会经常RELOAD，因此采取防守反击的战术，等到他们处于RELOAD时再虐待他们吧。

Traverse Town：索拉内心记忆的世界

●BOSS战：ガードアーマー

要点：优先把它的腿部击破。而它的地震攻击必须在发动前一刻跳起才可躲过。

●BOSS战：アクセル

第一个人型BOSS，实力实在是惨不忍睹。忘却之城2F～6F，这里的世界的顺序是自由的，先去哪里后去哪里都是由玩家自己决定。因此下面给出的顺序只是笔者的攻关顺序。

Halloween Town：骷髅杰克世界

●BOSS战：布基（ブギー）

要点：在不断的消灭它扔下来的无杀伤力的骰子后护住它的栅栏才会放下，之后才可跳上去攻击它的本体。一定时间后栅栏会恢复，不断重复着这个步骤即可。最好破掉他的召唤刺状物体攻击。

Monstro：皮诺曹世界

●BOSS战：パラサイトケイジ

←麻烦的BOSS，哦不，是麻烦的酸液

战斗场景中除了四个旋转平台外到处都是恶心的酸液，索拉站在酸液上面会损血并且会取消部分攻击的判定，如果不慎落到酸液上的话，应该立即跳出，这样就可以避免受到伤害。战斗可以得到米老鼠卡，使用后就不怕酸液了。

Agrabah：阿拉丁的世界

●BOSS战：贾方（ジャファー）



←可爱的莫古利，我来买卡了！

攻击上方拿着神灯的鹦鹉才有效。但是要站在最高的台子上跳起来才能攻击到它，而台子的高度是不断变化的，所以在躲避贾方攻击的同时还要跳到最高的台子上。

Olympus Coliseum：海格利斯世界

●BOSS战：克劳德（クラウド）

他的攻击很凶猛，要撑住，不要离他太近了……



→主力召唤技：超究武神霸斩。

●BOSS战：哈迪斯（ハデス）

这个冥王也是人形BOSS，所以……冰系魔法对其有特效，战斗前多多配置吧，同时也要注意不要离他太近了。

Wonder Land：爱莉丝世界

●BOSS战：トリックマスター

战斗到一定时间后就会得到特殊的道具卡，使用后会在战斗场景中间出现一个高台，跳上去攻击它的要害吧。

忘却之城7～10F，和上面几层一样也是由玩家选择先后顺序的。

100エーカの森：小熊维尼的世界



←维尼跟我来……其实是想得到卡……

此层比较特别，需要把小熊维尼带到森林的另一边，如果离它太远的话它会睡着，按R可以叫醒，一定要把它带到路上出现的罐子边，吃里面的蜂蜜，否则它会累倒不起。把它带到小猪旁边、带它抓住最多的气球、掉到旁边有脚印的洞里、碰马蜂窝、引它在木桩上跳一圈等都能得到卡片。PS：不这么做一个人走到底也可以通过。

●BOSS战：ラクシーヌ

又是个人形BOSS啊。她的攻击次数比较多，但是威力都低下。

Never Land：小飞侠世界

●BOSS战：虎克船长（フック）

可以说是目前为止最难对付的BOSS，放的炸弹威力大，而且场景在摇晃的船上，难以躲避。要是不破掉他的攻击的话将非常吃力，特别是在HP不多的情况下。建议等他攻击完或者跳过来时再攻击他。

Atlantica：美人鱼世界

●BOSS战：阿丝拉（アースラ）

先消灭她胸前的触手后就可以攻击到本体了，在消灭触手时能得到米老鼠卡，使用后可以狂砍她了。她的卡的数字都比较高。她的攻击方式中有两种是带有追踪性能的，要注意不要离的太近了。

←剧情学到的特技——トリニティリミット。

●BOSS战：利库（リク）

只需要注意二连击，因为第二击会导致索拉气绝。前三次和他的战斗都没有什么难度。

Hollow Bastion：美女与野兽的世界

●BOSS战：マレフィセントドラゴン

打灭火苗可以得到米老鼠卡，利用它制造的高台来攻击BOSS的要害——脑袋吧。

●BOSS战：ヴィクセン

直接进攻就可以了，因为他带着强力的道具卡，防守反击不是很好用。

忘却之城11F：Twilight Town

●BOSS战：ヴィクセン，好像没强多少嘛。

忘却之城12F：Destiny Island

●BOSS战：ダークサイド

等他攻击时才能打到它。

●BOSS战：利库（リク）

与利库的最后一战，这次要强很多了，主要是因为他的超强特技ダークオーラ，除了破掉以外没什么对付的方法了。一定要破掉他的道具卡，否则……



←在版边用ブラウドロア，效果非常好。

●BOSS战：ラクシーヌ

多了一个快速的三连击，要破掉似乎得先挨打一下……

←诸神之黄昏，可惜比较容易被破掉。

忘却之城13F：忘却之城

●BOSS战：アクセル，略。●BOSS战：マームーシア

后者基本上只要离他远点就没太大的问题了。

●最终BOSS战：

上面那位穿着件MJ出场，先破坏他的两把镰刀，再破掉他的攻击后就可以攻击到他的本体了。这个就是最终BOSS了！



←无赖破卡特技：ザンテツケル，人形BOSS的噩梦。

利库篇攻略

利库的BOSS对战基础战术：1、回避战术，略过；2、和索拉的类似，用高数字的卡来破掉敌人，从而得到DP，而轮到低数字的卡时就不要去冒险使用了，直接RELOAD再用高数字的卡；3、变身后使用特技对付敌人。由于利库篇的世界和索拉篇的是一样的，在那些世界里的BOSS的攻击方式和索拉篇的没有区别，因此就只写出有区别的BOSS战的攻略了。

●BOSS战：アンセム

注意他的突进攻击，被打中就很可能被连击。灵活运用身法躲避。

←变身投入战斗，要注意[illegible]的消耗。

●BOSS战：レクセウス

在他发动碎石特技时跳起来即可回避。变身使用ダークオーラ攻击他吧。

●BOSS战：ハデス

利用场景里的无心卡パワーワイルド把卡数变大后变身使用ダークオーラ就好了。

●BOSS战：リク

由于米老鼠不在身边，无法恢复HP。本战中，卡片数字参差不齐导致ダークオーラ只能使用一次；0卡要留着破对方的特技。

多用无心卡来保命或者攻击，如变身后使用ジャファー使对方破卡次数减少，使连击最后一击更多使用出。

●最终BOSS战：アンセム

基本战术则和对リク是一样的，不过该战可以恢复HP，并且卡片组合也很好。

可以使用アースラ和フック等无心卡增加BOSS的雷属性耐性。

由于他可以防御，所以不要过分依赖ダークオーラ等组合技能，还是同样用连击的最后一击来对付。连击的第二击则会有高几率使他气绝，追击吧。

米老鼠卡则最好是组合起来，并且在他的卡片不多时使用，否则容易被破掉。打完最终BOSS之后就等着慢慢欣赏结局吧！


←就让你好好看看我才是真正的利库。

【附表：索拉特技表】攻击系特技：这种类型的特技都是用钥匙刃发动的特技，在升级时候的第三个选项习得的技能都是这一类的。

特技名称	组合方式	使用效果
スライドダッシュ	同种3张攻击卡数字和为10～15	滑铲攻击同一直线上的敌人，对空差
ファイナルブレイク	不同种3张攻击卡数字和为10～15	敌强力3连击
スタンインパクト	同种3张攻击卡数字和为20～23	周围敌人气绝效果
ザンテツケル	3张攻击卡数字和为0或27	被此技破坏的卡无法再次使用
ストライクレイド	3张攻击卡数字和为24～26	钥匙刃型回旋镖，被击中的敌人会气绝
ソニックレイヴ	不同种3张卡数字和20～23	突进攻击，在到达版边前按A可以转换方向再次突进，最多6次，对空差
ラストアルカナム	3张攻击卡数字和1～6	钥匙刃连续攻击，攻击次数非常多
ラグナロク	3张攻击卡数字和7～9	跳起向前方发射光束，对空强
トリニティリミット	攻击卡+ドナルド卡+グーフィー卡	对画面中的所有敌人进行强力打击

Check Point 召唤系特技

这种特技主要是由角色卡来进行发动的，一般只需要满足特定的卡片组合条件就可以使用。比如克劳德的凶斩り·改的发动条件就是クラウド卡+ストップ卡+攻击卡。

由于绝大部分的召唤系特技和在一张的情况下相比只是效果更好而已，因此就不在这里详细列表说明了。

魔法系特技：主要是由魔法卡发动的特技，有部分是自动习得，而有部分则只能通过开宝箱习得。

特技名称	组合方式	使用效果
ファイラ	ファイア卡2张	强力炎属性魔法
ファイガ	ファイア卡3张	超强力炎属性魔法
ブリザラ	ブリザト卡2张	强力冰属性魔法
ブリザガ	ブリザト卡3张	超强力冰属性魔法
サンダラ	サンダー卡2张	强力雷属性魔法
サンダガ	サンダー卡3张	超强力雷属性魔法
ケアルラ	ケアル卡2张	HP中量回复
ケアルガ	ケアル卡3张	HP大幅度回复
グラビラ	グラビデ卡2张	敌HP减半，对BOSS无效
グラビガ`	グラビデ卡3张	敌HP减半，对BOSS无效，范围更大
ストプラ	ストップ卡2张	敌较长时间行动不能
ストプガ	ストップ卡3张	敌长时间行动不能
エアロラ	エアロ卡2张	吹飞周围敌人并给予大损伤的风系魔法
エアロガ	エアロ卡3张	吹飞画面内敌人并给予超大损伤的风系魔法
ファイアレイド	ファイア卡+攻击卡2张	炎属性钥匙刃型回旋镖
ブリザトレイド	ブリザト卡+攻击卡2张	冰属性钥匙刃型回旋镖
サンダーレイド	サンダー卡+攻击卡2张	雷属性钥匙刃型回旋镖，击中敌人后产生雷魔法，之后消失
グラビデレイド	グラビデ卡+攻击卡2张	重力属性钥匙刃型回旋镖，击中敌人后产生重力魔法，之后消失
ストップレイド	ストップ卡+攻击卡2张	钥匙刃型回旋镖，被击中的敌人短时间内行动不能
ジャッジメント	エアロ卡+攻击卡2	向前方无规则飞行的钥匙刃型回旋镖
リフレクトレイド	クラウド卡+攻击卡2张	追尾攻击的钥匙刃型回旋镖
ホーミングファイラ	エアロ卡+ファイア卡+魔法卡	自动追尾的炎属性魔法
ファイガブレイク	ファイア卡+ムーシュー卡+攻击卡	前方大范围炎属性强力攻击
メガフレア	ムーシュー卡+ファイア卡2张	大范围炎属性超强力攻击
ホーミングブリザラ	エアロ卡+ブリザト卡+魔法卡	自动追尾的冰属性魔法
アクアスプラッシュ	ブリザト卡+ファイア卡+エアロ卡	一定时间内给予前方敌人水柱攻击，对空强，在发动攻击时可以控制索拉移动
ショックインパクト	シンバ卡+攻击卡2张	前方敌损伤同时短时间内行动不能
トルネド	エアロ卡+グラビデ卡+召唤卡	大范围内敌吹飞同时气绝，可用方向键控制龙卷风的方向
クエイク	グラビデ卡+シンバ卡+魔法卡	地震攻击，地面上的敌人都受到损伤
デジョネーター	ストップ卡+グラビデ卡+エアロ卡	使最近的敌人消失，可能失败，无经验值
デジョン	ストップ卡+エアロ卡2张	把画面中的所有敌人消灭
バインド	グラビデ卡+ストップ卡+魔法卡	所有敌人移动不能
コンフユ	ジーニー卡+ティンク卡+召唤卡	一定时间内敌混乱
テラー	召唤卡2张+ジャック卡或者是シンバ卡+ムーシュー卡+道具卡	敌无法近身
シンクロ	ケアル卡+グラビデ卡+エアロ卡	所有敌人和目标敌人的HP相同
ミラクルギフト	召唤卡+魔法卡+ジャック卡或者是バンビ卡+ブリザト卡+道具卡	卡组RELOAD值变成1的同时敌我双方的HP回复
テレポ	魔法卡2张+ピーターパン或者是ストップ卡+エアロ卡+道具卡	瞬间移动到锁定的敌人的后面
ホーリー	メガエーテル卡+ラストエリクサー卡+道具卡	以目标为中心的小范围内的敌人受到大损伤





PS2	游戏原名：GRAND THEFT AUTO: San Andreas			
	ROCKSTAR	2004.10.26	49.99美元	399K
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	18岁以上推荐

（接上期）

Local Liquor store

这次目标是西边的酒店。几个毛贼抢在我们前面洗劫了这里，于是我们来了一场黑吃黑。Catalina一直在我耳朵旁边开火，我都快聋了。

TIPS 摩托追逐战，每击毙一个敌人他就会落下钱袋，最好把三个敌人都干掉之后再回头捡钱袋。

Small town bank

还剩下东边的银行。Catalina让我看住那些职员，可这几个不知死活的家伙还是拉响了警铃。搜刮了一番之后我们夺路而逃，Catalina险些被捕，还是靠我把她救了出来。

TIPS 警铃拉响后破坏三台取款机拿到钱。跟随Catalina一路杀出，并抢摩托逃跑。她被包围后用摩托载她一起逃掉。

Wu Zi Mu

Cesar打电话通知我有一场车赛。真是本性难移，都什么时候了还惦记着车赛。不过对于赢钱的机会我是不会拒绝的。赢了五千块，还认识了一个叫做Wu Zi Mu的神秘中国人，他提到如果我去San Fierro的话可以找他。



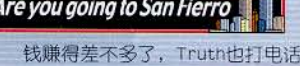
TIPS 难度颇大的山地赛车，地形非常复杂。加上灰尘弥漫，能见度低，使得翻车、坠崖等事故极易发生。相比之下对手的速度则不足为虑，所以建议适当放慢车速，以尽量减少失误为要旨。

Farewell, my love

Catalina又找上了我，大骂我无情无义，并且让我跟她的“新男朋友”来一场赛车。有没有搞错，明明是她自己要离开我的，怎么反而怪我对她无情啊。再说我现在哪有时间操心她的事情。哎，女人啊……



TIPS 上一个任务的路线反过来开，由于是下山，更难控制速度，想要顺利通过必须得多练习几次才行。



Are you going to San Fierro



钱赚得差不多了，Truth也打电话通知我大麻已经可以交货了。回去找到他，可他似乎也有麻烦，警方的直升机呼啸而至。Truth让我帮忙烧掉他种植的大麻，然后把直升机击落。做完这些之后我们开着他那辆破车摇摇晃晃地奔向San Fierro了。

TIPS 在飞机到达之前用喷火器烧掉所有的大麻，如果喷火器用完了就到仓库附近再拿。接着马上用火箭筒击落直升机。

Wear flowers in your hair

我们来到San Fierro。我的新家看起来可不怎么样，这令我大为光火。不过天无绝人之路，我CJ是一定能够东山再起的。首要的工作是去找几个帮手，the Truth在这儿认识不少人，他帮我找到了几个看起来不错的小伙：Jethro、Dwaine和Zero。CJ的车行开张了。

TIPS 按照蓝色光点的提示找到所需的人，按L3键鸣喇叭让他们上车。另外，Dwaine和Zero会有一些任务交给主角做，这些任务会像主线任务一样显示在地图上，但其实并非剧情必需的。

SSS we tip





回到家中，Tenpenny打电话催我给他办事。我“借”来了一套制服，假扮成酒店泊车的服务生，偷到Tenpenny所说那人的车，给里面塞了一包毒品。完事之后再给警察拨了个电话，接下来就躲在街角等着警车呼啸而至把这个无辜的可怜人拉走了。

TIPS 跟踪服务生到地下停车场，趁四下无人把他干掉，得到制服。回酒店门口等目标的蓝灰色轿车来到之后抢在其他服务生之前进入车子，并开回自己的车行装上毒品，然后再把车送回来，途中不能对车子造成明显的损伤，也不能引起警方的注意。把车送到地下停车场停好，然后回到酒店门口给警察打电话就行了。

Deconstruction



回到家就见到Kendl怒气冲冲地走了进来，说工地上那帮工人对她说些不干不净的话。这不是太岁头上动土吗？我马上跑过去给了他们点教训，让他们知道CJ的家人不是可以随便招惹的。

TIPS 先驾驶推土机推掉六个简易棚，注意别推在油桶上炸到自己。然后把经理所在的简易厕所推到坑里，再把水泥搅拌车开过来把水泥倒进坑中。

Photo opportunity

回到车行，接到Cesar的电话通知我说发现了Big Somke他们做毒品生意的线索，最近会在Weststone有一场会议。我不辞辛劳地驱车翻山越岭回到了Weststone，用相机拍下了参加会议的人。

TIPS 极度考验耐心的长途跋涉任务，最好能够一次成功，不然的话一定会让人抓狂。到达目的地后走上旁边的屋顶，给所有的目标拍照，注意一定要拍到脸部。用L2和R2缩放镜头。

Jizzy

风尘仆仆的回到San Fierro，正赶上Wu Zi Mu——朋友们叫他Woozie，所以我也这么叫了——上门造访。他帮我辨认出了我照下的那些人。我找到其中一个叫做Jizzy的家伙，他是做娱乐场所生意的，我准备骗取他的信任。他交给我一个任务，让我去杀掉他的对头，这对于CJ来说当然是小事一桩。

TIPS 按照地图的提示先把女孩送到旅馆，然后干掉几个敌人，最后追上Preacher的车子把他干掉。开汽车时只能向侧面开枪，方法是按住L2或者R2向两边看，并按L1或者○开枪。注意敌人的车辆快爆炸时不要靠太近。另外此任务要一直使用Jizzy给你的那辆车完成，所以别把它弄炸了。

Mountain cloud boys



Woozie打电话邀我去他的赌场一谈，我如约而至。在Woozie的办公室门口，他的手下告诉我，他其实是个盲人。盲人？前不久他还跟我赛车呢，难道他有特异功能……Woozie让我跟他一起去参加黑帮会议，结果遭到了越南帮的袭击。我保护他杀出了重围。

TIPS 车战的时候要把两辆敌人的汽车打爆。你负责开车，Woozie射击。当然你也可以开火帮他。

T-bone Mendez



返回Jizzy的俱乐部，看到他和另外一个家伙正因为分赃不均的事情争执。那人叫做T-bone，也是与Smoke他们进行交易的其中一个。这时T-bone接到电话说运送毒品的车辆被人抢了，没得说，当然又是我出面摆平。

TIPS 敌人共有四辆摩托。夺回前三个包裹后，第四个包裹有时间限制。建议骑摩托追，甚至用不着杀死敌人，接近时按L1即可把包裹抢回来。

Mike Toreno





T-bone接到Toreno——我要找的第三个人的电话，说他被其它帮派的人挟持了。Toreno说不清楚自己在哪里，我们只能通过电话里的声音来判断。扑空了几次之后终于在机场找到了他。我们救出了Toreno，可他对我还是疑心重重的样子。

TIPS 到机场后根据发信器的信号强弱找到Toreno。干掉敌人后把装毒品的车打爆，并到喷漆厂甩掉警察。

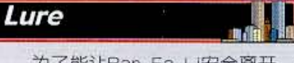
Ran Fa Li



我在Woozie那里见到了他的师傅Ran Fa Li。他们正担心越南帮的入侵。Ran Fa Li说要到机场去取一辆装有重要货物的车，这事儿当然又落在了我身上，谁不知道CJ为朋友两肋插刀？没想到的是中了越南帮的陷阱，我使尽了浑身解数才把车安全送到了码头的车库。

TIPS 要找的汽车在机场的地下停车场，不要走错地方了。敌人太多，不要恋战，看好地图找到最快的路迅速赶到码头。

Lure





为了能让Ran Fa Li安全离开，我驾驶伪装的车辆作为诱饵驶向南边，吸引越南帮的攻击。这帮傻子果然一个劲儿地追我，任务很顺利的完成了。不过说实话多亏这辆车挺结实的，不然恐怕早被打散架了。等到越南帮终于醒悟过来的时候，Ran Fa Li早已远走高飞。

TIPS 车子遭到一定程度的攻击之后车门就会被打掉，这时候敌人可以看到车内的情况。如果他们看清楚这是伪装的车辆，任务就失败了。所以一旦车门被打掉，就尽量不要让敌人接近你的车两侧。

Outrider



我回到了自己的车行，然后根据Jizzy的指示找到了T-bone。他这次给我的任务是保护货车到达目的地，我得把所有的路障都清理掉。很显然，重型武器能帮我不少忙……

TIPS 最好有支火箭筒。如果货车靠太近的话可能会被爆炸波及到，所以一定要迅速赶在货车达到前迅速把路障都清理掉（包括挡路的车和敌人）。

Amphibious assult



Woozie问我游泳技术怎么样，我告诉他这种“小游戏”对全能的CJ来说当然是没问题。Woozie让我把一个包裹带到越南帮的船上去，我满口答应下来。其实对于潜水我也比较怵，小时候差点被淹死的经历给我留下了不小的“心理创伤”。不过既然夸下了海口……

TIPS 如果从来没有训练过潜水的话，能力肯定是不够的，那样这个任务就无法开始。跳入水中按○下潜，然后按×游动，保持一段时间，并重复练习，就能提升潜水技术。注意氧气槽，小心别淹死。接近船的时候如果在水面游动会被敌人发现，但只要保持不动就不会被察觉了，所以应该潜水向前，氧气耗尽的时候浮上水面不动，补充氧气后再下潜。到船上的指定位置按△放下包裹。

Snail trail



Tenpenny找到了我的车行，让我干掉准备披露他的罪行的线人和记者。我尾随记者来到他们会面的地方，用狙击枪解决了这两个可怜的人。

TIPS 先找到Tenpenny准备的狙击枪，然后跟踪记者乘坐的火车，等他下火车之后尾随他。注意右上角的指示条，如果靠太近的话记者会有所察觉，如果指示条变满任务就失败了，所以适当保持距离。到会面地点之后把两人都干掉。

The Da Nang Thang

Woozie准备离开San Fierro办理事情，可这时候又传来了发现越南帮的贩卖人口的货轮的消息。我自告奋勇替他去处理越南帮的事。我和他的手下坐上直升机开始攻击货轮，可还没威风几下就被打了下来，还丢掉了大部分的武器，只剩下一把小刀——不过有它就够了。我在船上救出了被贩卖的人，一不做二不休把船上所有越南帮的人都干掉了。那个蛇头看起来挺凶，结果还挡不了我三下呢。



TIPS 找到并打开集装箱，解救难民，然后杀光船上所有的敌人。最后回去跟难民会合，一起离开这条船。

Ice cold killa



到了跟Jizzy说再见的时候了。我回到车行，Cesar给了我一把无声手枪。来到Jizzy的俱乐部，他的保镖不让我进入，我只好从对面的脚手架爬到屋顶的天窗，找到了Jizzy。我必须得到他的手机，以获得他交易用的电话号码，所以得赶快追上他。

TIPS Jizzy逃跑时不能把他的车打爆，否则手机就被炸坏了，必须堵住他后按△键把他从车上拉下来。这里有一个窍门：进入俱乐部之前先把Jizzy的车轮胎打爆（俱乐部门口那辆蓝灰色的敞篷车）他就没法逃走了。

Pier 69



轮到T-bone了。我们来到他的住所，Woozie的手下也赶来支援。更令我高兴的是Ryder这个叛徒也出现了，这可真是意外的收获。一番激战之后T-bone倒在了我的枪口下，而Ryder企图驾驶汽艇逃跑。我跳上另一艘船追了上去，这个卑鄙的小人终究还是去了他该去的地方。

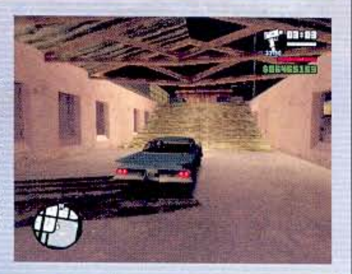
TIPS 先用狙击枪收拾屋顶上的敌人（不要误伤Woozie的手下），然后杀进去干掉T-bone。游到船边之后按□跳上去，然后按△开动。

Toreno's last night

回到车行，Woozie通知我手下发现了Toreno的踪迹。当我赶到那里时，Toreno正打算乘直升飞机逃跑。两颗火箭弹解决了问题，Toreno陪他的老友们一起去地狱了。

TIPS 拿起直升飞机起飞处旁边的火箭筒（一定要拿，即使你身上已经有火箭筒了）追上去。直升飞机飞行的时候很难瞄准，但是它会时而停下来盘旋几秒钟。跟紧直升机，看到它停下来之后就抓住时机把它击落。

Yay ka-boom-boom



现在几位老大都已经被我干掉，不过他们的毒品工厂还在运作着。我看又该放一点"焰火"了。Woozie给我准备了一辆装满炸药的车，我把它开进了毒品制造工厂，按下启动按钮……快跑啊！哇，爆炸的威力还真是大啊，我的屁股险些都被烧着了。

TIPS 干掉守门的警卫后把车开到工厂内的指定地点，按下○启动炸弹，然后赶快离开。敌人会把大门关住，驾车从旁边的小屋中借助斜坡飞出去。

Mosnster



接到一个神秘人的电话，说如果想我哥哥活着的话就赶快去见他。当我赶到那里时，被要求驾驶大脚车完成一段赛程。为了老哥，这点事情当然不在话下。不过那个神秘人到底是谁呢？



TIPS 要求六分半钟内完成，时间非常宽裕，不必过于着急，把车开稳一点便可。

Highjack





那个神秘人终于现身了，居然是Toreno！！他告诉我其实他的真实身份是卧底，他要求我帮他破获这个贩毒集团，第一个任务是把他们运货的卡车偷来。我除了答应下来还有什么选择呢？Cesar也赶到了，我让他当了一次"飞车英雄"，顺利的偷来了卡车。

TIPS 驾驶摩托靠近卡车左侧车门，并保持一段时间，让Cesar跳上去。然后把卡车小心的开回San Fierro的车行。

Interdiction



回去找Toreno，根据他的指示到沙漠中拿到火箭筒，然后登上山顶等直升飞机空投包裹。可是敌人的直升飞机也出现了，一番大战之后终于保护了我方的飞机。包裹被空投在远处的一个山谷中，费了九牛二虎之力我才把它拿到。

Vendant meadows

Toreno让我去把沙漠里那个废弃的机场买下来。废弃的机场？？鬼才知道他要干什么。没办法，只好破费一笔了。

TIPS 供出售的房产门前会有一个绿色的房屋形图标，靠近之后就会显示价格。按L1就能把它买下。买下房产后可以在里面存盘。

Learning to fly



果然，Toreno要让我学开飞机。开什么玩笑，开飞机可不是闹着玩的。不过已经到了这种地步我也没什么别的办法，只好老老实实学了起来。嗯，其实也不是很难嘛。

TIPS 每一节课程都会根据准确率、时间、损伤等等因素给出总评，总评必须在70%以上才能通过。一共有10项课程。驾驶飞机的诀窍在于：无论做什么动作都一定要轻柔，稍微大一点的动作就可能导致失去控制。

★takeoff：起飞。按住×键向前加速，看到尾翼翘起之后左摇杆拉后升空，然后按下R3升起起落架。用左摇杆的后/前控制升/降，穿过空中的圆圈。

★land plane：着陆。按下R3放下起落架，并按□减速，使飞机平稳落到地面。落地后推左摇杆前以压下机头。

★circle airtrip：盘旋。注意左摇杆的左/右是让飞机倾斜，想要水平转动的话是用L2/R2。倾斜的同时按L2/R2会更快地转弯。动作幅度一定要轻柔。可选择顺时针还是逆时针旋转。

★circle airtrip and land：上两个步骤的结合。

★helicopter take off：直升机起飞。按住×加速螺旋桨转动升空，用L2/R2水平转动。把左摇杆向前推，使机体向前倾斜，保持大约45度角，飞机会向前飞。按□可以下降。

★land helicopter：直升机降落。按住L3让机身保持水平，然后按□降落。

★destroy target：攻击目标。按L1开火，○发射导弹。消灭所有目标然后降落。

★loop-the-loop：空翻。穿过第一个圆圈后，马上左摇杆拉后，做出空翻动作，然后穿过第二个圆圈。

★barrel roll：螺旋。左摇杆拉左或右做出螺旋动作。

★parachute onto target：跳伞。自由下落时左摇杆推前可以加速下落。按○打开伞，然后左摇杆拉后可以减缓下落并使人物向前移动。

N.O.E





终于完成了飞行训练，又接到了Woozie的电话让我去他在Las Venturas新开的赌场。我来到机库看看有没有飞机能离开这个鬼地方。可是Toreno出现了，他让我空投货物到南方的某个地点。飞过去一趟倒没什么，要命的是只要被雷达侦测到就会遭到战斗机的拦截。哎，听天由命吧。

TIPS 看起来无法完成的任务，稍微飞高点就会被雷达侦测到，飞低了又很容易坠毁。其实只要一开始马上向北飞到海面，剩下的就只是时间问题了，顺海面绕过去是没什么难度的。返回降落的时候别忘了放下起落架！

Stowaway



机场忽然来了一帮来历不明的人，我赶忙躲了起来。Toreno忽然出现在我身后，吓了我一跳。他告诉我这些人是政府里的叛徒，他们到这儿来是为了运送走私军火。他要我除掉这些人，然后自己溜之大吉了。这浑蛋！

TIPS 任务开始后不要有半点犹豫，加大油门冲上飞机，小心不要被飞机上抛下来的油桶撞到。上飞机后仍然要小心油桶，最好不要用枪，以防误中引起爆炸。消灭最后一个敌人拿到降落伞之后，在飞机上放个炸弹（你的道具栏里面会有），不过别引爆啊。从飞机后面跳伞出去完成任务。顺便一提，降落的时候挑个有城镇的地方，省得荒郊野外找不到车。

Black Project



回到机场，Toreno不知道跑哪儿去了，倒是很久不见的Truth在那儿等我。他让我帮他去秘密军事基地69区偷某件东西。69区？那可是个戒备森严的地方，不过这种刺激的事情我是不会放过的。干掉整整一个排的兵力之后，我终于找到了Truth要的东西：背包式飞行器。

TIPS 想要轻松完成这个任务，狙击步枪不可少。先站在门外把附近的敌人一一狙杀，门口右边灯塔上的敌人调整好角度也能打到。然后爬上这个灯塔，居高临下视野更为清楚，剩下的就简单了。到控制台就能打开地下研究所的大门，如果被探照灯照到两次或者被照时间太长，大门就会闭锁，不过还是可以从通风口进入。探照灯可以用枪打掉，但打掉三盏同样也会导致大门闭锁，所以挑你觉得最碍事的两盏打掉吧。

地下研究所的通道稍微有点复杂，必须先找到控制室关掉制导装置，以便逃跑；然后找到飞行器。某个房间中会显示目标地点的黄色光点，但目的地其实不在这里，要从另一边绕过去。黑暗的地方可以使用夜视仪（不过其实没什么用）。

Green goo



Truth又让我去偷东西，这次是什么呢？我背上飞行器，找到他说的火车，在箱子里发现了一瓶绿雾。拿回去给Truth看，他说了几句莫名其妙的话就跑了……

TIPS 此任务完成后，飞机场的房产会有大量金钱收入，而且飞行器也归主角所有了。

Fender ketchup



终于要离开沙漠了，到Woozie的赌场找他吧！我受到了热烈的欢迎，Woozie告诉我，由于他新开的赌场影响了原有的Caligula赌场的生意，所以经常有人捣乱。本地有三大黑帮势力，都有Caligula的股份，不知道到底是哪一个帮派干的。正在这时他手下说抓住了捣乱的小子，可那小子嘴很硬，不说自己是谁派来的。嘴硬？我CJ可不吃这套。把他捆到车上出去兜了两圈，他就吓得屁滚尿流，把实话说出来了，原来是Sindacco帮的人。

TIPS 屏幕右上角的指示条表示他的惊吓度，开到最大速度、急转弯、逆行、飞车等等动作会增加惊吓度，全满了之后任务就完成。注意不要把他弄死了（正面撞击、车爆炸等等）。

Explosive Situation

你做初一，我做十五——既然Sindacco跟我们过不去，那倒不如反过来抢劫他们的赌场。我和Woozie开始商量计划，第一步是去城外的工地弄一些炸药来。

TIPS 过一段时间之后工程师会引爆炸药，最好的办法是把工程师击毙，这样就没有时限了。驾驶大卡车把炸药箱子压碎，然后把炸药拿走。离开的时候骑摩托车从传送带和铁架上绕出去。这个任务完成后Woozie的赌场里面会有两个地方可以接到任务，进门后右边办公室接到的任务是与抢劫计划相关的。

You've had your chips

赌场里发现了假的筹码，一定是Sinddaco的工厂做的。Woozie为这事儿很不爽，我得帮他除掉这块心病才行。

TIPS 敌人火力较猛，去之前一定要做好准备，买够充足的装备。破坏所有铸模机之后不要恋战，赶快逃走便可。

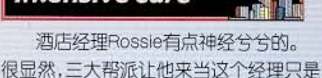
Done peyote



在赌场门口，我的电话铃响了，是Truth打来的。他说他带几个人到了沙漠里，可居然把他们弄丢了。这个疯疯癫癫的Truth！好吧，只好又回了一趟沙漠，找到了Paul和Maccer两个小子。我问他们打算去哪，Paul说他有个叫做Rossie的朋友是Caligula赌场的经理。Caligula？没准这是个机会……

TIPS 注意要四座的车才够座位把他们两个人接回来，先准备好。把他们带到沙漠中的农场后会遭到攻击，要把敌人全消灭，否则这两人不会上车。战斗的时候小心误伤。最后把他们带到Las Venturas的酒店。

Intensive care





酒店经理Rossie有点神经兮兮的。很显然，三大帮派让他来当这个经理只是权力平衡的结果，其实他只不过是个受气包。他说Sinddaco的成员Johnny受伤了住在医院，Forelli帮的人可能会趁机对他不利。Johnny？这名字有点耳熟……啊，想起来了，就是我捆在车上吓个半死的那小子！不过现在他还处于昏迷状态，我去做一次好人救他一命也无所谓。赶到医院去接Johnny，可他已经被Forellis的人接走了。我追上救护车把他弄了回来。

TIPS 救护车有四辆，要找到装有Johnny的那一辆只要试探着撞它们一下就知道了。找到正确的车辆后再狠狠撞它几次，等里面的敌人出来的时候就赶快上去把车开走。

The meat business

Rossie要去看Johnny，可他坚持要我跟他一起去，这可有点不妙。Johnny猛然一见到我，话都没说出来就吓死了，这下Sinddaco的人全围了上来，我这条命差点就交待在那儿了，不过总算还是活着回来了。

TIPS 注意保护Rossie，他途中会被关进冷藏库中一次，按动冷藏库门旁边的按钮把他放出来。

Freefall





我到Woozie的赌场跟他签下正式的合作条约。出门后Paul又打电话给我，说三大帮派之一的Leone现在接手了Caligula，他们几个都被扣住了。我过去一看，Leone的会长让我去干掉Forellis的人，他们正乘飞机赶来。好吧，乱七八糟的事情做得够多的了，也不差这一件。

TIPS 到机场偷到飞机，然后追上敌人的飞机，从它后面靠近。穿过它尾部的圆圈指示区，主角就会跳到敌人的飞机上。把飞机上的敌人都干掉后，开飞机安全降落回到地面。

Architectural espionage

抢劫计划继续进行，我们要拿到Caligula赌场的设计图。这个在城市规划局应该有存档，我打算去拿一份。规划局不允许我给设计图拍照，于是我只好略施小计制造了一场小小的火灾。

TIPS 从游客那儿抢到照相机，然后到规划局，跟接待小姐谈话，肯定答复（按右键）两次。规划局里不可使用武器。上到顶层后发现有人看守，所以到下一层破坏空调引起火灾，然后再去给顶层最里间给蓝色的规划图拍照。最后逃离时可使用武器。

Key to her heart



接下来要拿到Caligula赌场保险库的钥匙和密码。我来到Caligula赌场门口，看到一个漂亮的女职员走了出来，我尾随在她后面，看见她进了一家成人用品商店，买了一身性感内衣。哈哈，她喜欢这一套？继续跟踪到她家，在门口等了一会儿，把她那可怜的男朋友送上了西天。接下来的事情就简单了，我CJ的泡妞手段有谁怀疑吗？

TIPS 跟踪女职员到家门口之后，等一个光着膀子的男人走过来，把他杀掉。别忘了捡他掉下来的道具。接下来只要跟女职员约会三次，她就会打电话告诉你把钥匙卡放在了家里，到她家就可以拿到了。约会的时候一定要穿那件紧身衣并且拿着那件"道具"。因为紧身衣用一次就会自动送回自己的衣柜，所以最好在附近买一处房产，方便换衣服。

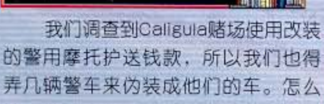
Dam and blast



为了让计划顺利进行，必须炸掉发电厂，使全城的供电停顿。我弄了架飞机，跳伞来到电厂，给发电机安上了炸药。

TIPS 到机场开飞机，到达目标地点的圆圈处按△跳伞。降落点在你身后，调整好方向降落（其实直接落到水中也没问题）。在电厂中注意利用阴影隐藏，暗杀掉所有工人并且安放好炸药。

Cop Wheels





我们调查到Caligula赌场使用改装的警用摩托护送钱款，所以我们也得弄几辆警车来伪装成他们的车。怎么搞到警用摩托呢？当然是去抢了。我到城里四处抢夺警车，这种公然的挑衅引来了一大堆警察追捕我。不过我CJ什么大风大浪没见过？

TIPS 必须夺来四辆警车（地图上绿点），然后开上接应的货车。货车会绕环城公路行驶，为了配合货车的轨迹，最好先抢最西边的警车，并顺时针方向抢夺其它的，这样的话时间就绰绰有余了。

Up, Up, and away



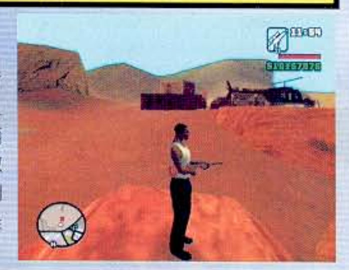


摩托车已经搞定了，还得有辆运钞车。不过要把运钞车这么笨重的家伙偷到我们的秘密基地，得想点好办法才行。Zero出主意说用大型运输直升机去偷——主意是不错，不过大型直升机只有军事基地才有，这么危险的事儿谁去做？嗯？你们都看着我干吗？

TIPS 在军事基地千万别莽撞，军方的火力可不是闹着玩的。到达屋顶后操纵重机枪击落两架武装直升机，然后把运输机开走。开到目标车辆上方合适的位置时，吸铁会自动吸在车顶上。把车带到目的地，按○放下。

Misappropriation





Tenpenny又出现了。他让我去行刺掌握有他犯罪证据的FBI探员，并且把装有证据的公文箱夺回来。地点是西北方沙漠中的小城……为什么每次我做事的时候总免不了要跋山涉水呢？我到了那儿，发现周围的警卫真不少，还是躲远点放冷枪吧。

TIPS 如果被发现的话，目标就会坐直升机逃跑，那样就不好追上了。建议从旁边的山上绕过去，拉开距离用狙击枪或者火箭筒杀死目标，然后迅速捡走装有证物的文件箱。

High noon



我来到Tenpenny指定的地点，把文件箱交给他。Tenpenny忽然打倒了手下Hernandez，原来是Hernandez把这些证据交给警方的。Tenpenny独自离开，留下另一个手下Pulaski准备杀我灭口。然而Hernandez挣扎着爬了起来，推倒了Pulaski。Pulaski一看形势不妙便夺路而逃，我当然不会放过他！

TIPS Pulaski逃窜极快，而且他驾驶的车子很结实，想要打坏是比较困难的。如果动作够快，可以在他开动车子之前把两只轮胎打爆。否则的话就只能坐旁边的车紧追他，等他撞上障碍物被卡住的时候再把他从车里揪出来。

Madd Dogg





回到Las Venturas，总算可以清闲一下。正在街上闲逛，听见另一家赌场门口人声嘈杂。凑过去一看，有人要跳楼，而且居然还认识：那个著名的歌手Madd Dogg。只听他嘟囔着乐谱被人偷了，经理人被杀害了（都是我干的……），钱也输光了，活着没意思。我不由得起了恻隐之心（很少见的哦），开来旁边一辆装满纸箱的货车，正好接住了他。然后我又把他送往医院，他对我千恩万谢……

TIPS 调整车子的位置让纸箱正好接住Madd Dogg。送他去医院时小心开车，不要碰撞。

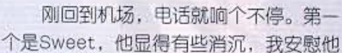
Saint mark's bistro





Paul又打电话让我去，是Leone让我替他干掉Forelli。这对我来说太轻松了，不过我还是要了三个"帮手"：Rossie、Paul和Maccer。一出赌场我就让他们远走高飞了，当然，等回来的时候我会跟Leone说他们都死了的。我去机场找到了Forelli帮的人来时乘坐的飞机，开着它就出发了。

Breaking the bank at Caligula's



刚回到机场，电话就响个不停。第一个是Sweet，他显得有些消沉，我安慰他马上就会把他救出来；然后是Leone夸我做得好；最后一个最让我兴奋，Woozie通知我马上就要开始我们的计划了。

计划正式开始，我先化装成服务生进入Caligula的赌场，然后在Zero的通信指引下把同伴们带了进来。虽然最后脱离的时候出了点小岔子，不过整个计划算是圆满成功了。

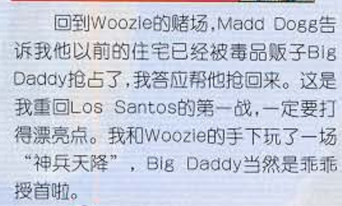




TIPS 进赌场后先往右边找到往地下的门。在地下一层把烟雾弹扔进通风道。继续往下，断电后取出夜视仪装备。找到铁门后用旁边房间里的叉车把它顶起来让其他人进入。一路杀敌，掩护队友找到保险库，然后拿起旁边的炸药，到上层把备用发电机破坏掉。接下来的就只是一些简单战斗了。

A home in the hills







回到Woozie的赌场，Madd Dogg告诉我他以前的住宅已经被毒品贩子Big Daddy抢占了，我答应帮他抢回来。这是我重回Los Santos的第一战，一定要打得漂亮点。我和Woozie的手下玩了一场"神兵天降"，Big Daddy当然是乖乖授首啦。

TIPS Big Daddy的车跑得很快，在第一个岔路口他有时候往上有时候往下，最好稍等一下，看准他往哪边之后直接从草地上穿过去堵在他前面。

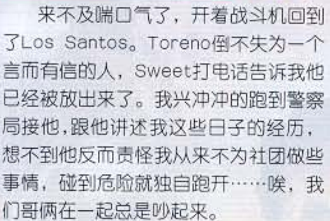
Vertical bird



回到Madd Dogg的大宅子，Toreno来找我了。他让我弄一辆战斗机，消灭几艘间谍船——不知道他到底还有什么变态的任务给我。不过好歹我还有点甜头：完事儿之后战斗机归我了。

TIPS 进入大船之前最好跳下汽艇，游泳进入，否则会被发现。在船上要找到控制室关闭制导系统，然后到甲板上找到战斗机（在一个凹陷的机库中）。用右摇杆调整喷气方向：右摇杆拉后，向垂直方向喷气，用于起落；拉前，水平方向喷气，用于飞行。注意要拉住右摇杆稍微保持两秒才能切换状态。按R1锁定敌人，准心变红时按L1发射导弹。战斗难度很小，最后把战斗机开回飞机场。

Home coming





来不及喘口气了，开着战斗机回到了Los Santos。Toreno倒不失为一个言而有信的人，Sweet打电话告诉我他已经被放出来了。我兴冲冲的跑到警察局接他，跟他讲述我这些日子的经历，想不到他反而责怪我从来不为社团做些事情，碰到危险就独自跑开……唉，我们哥俩在一起总是吵起来。

好吧，既然这样，就让我来做点事情，把街区夺回来吧！那些BALLAS的混混怎么可能是身经百战的我的对手，简直易如反掌啊。

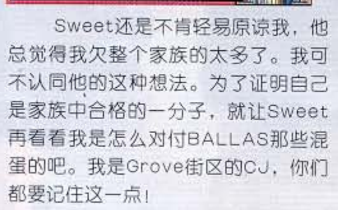
TIPS 从这里开始接下来的数个任务都以地盘争夺为主。首先按照地图指示消灭Grove街区附近的BALLAS帮派小头目，然后挑起帮派战争（攻击戴紫色头巾的BALLAS成员即可，跟之前的地盘战方法相同），直到收复这片地区。

Beat down on B-dup

Sweet显得有些消沉。他的女友让他吸食毒品，要不是我及时阻止，连他也染上这种害人的东西了。不能再让毒品贩子嚣张下去！他的女友告诉我们本地的毒品交易是B-dup操纵的，那就让我们把他揪出来！

TIPS 同样是地盘战，夺取Glen Park之后，再攻入B-dup的寓所。敌人的火力会更加强大一些，小心应付。

Grove 4 life





Sweet还是不肯轻易原谅我，他总觉得我欠整个家族的太多了。我可不认同他的这种想法。为了证明自己是家族中合格的一分子，就让Sweet再看看我是怎么对付BALLAS那些混蛋的吧。我是Grove街区的CJ，你们都要记住这一点！

TIPS 和Sweet一起行动，要注意保护他的安全。可以利用你的声望，多招收一些本帮派的兄弟一起行动，这样会对你的战斗大有帮助。至少要夺取两块地盘本任务才可完成。

Cut throat business

OG Loc现在是大明星了，当然那都是靠了我给他偷来的那本乐谱。每次Madd Dogg在电视里看到他都会气得七窍生烟。他求我帮他从OG Loc那里讨回公道。虽说这事儿当初是我一手造成的……好吧好吧，Madd Dogg现在是我的朋友，我是不会拒绝朋友的请求的。

TIPS OG Loc会驾驶汽车、气垫船、卡丁车等工具逃跑，你得紧紧地盯着他，别让他逃脱。不过也用不着试图杀死他，追踪他到达终点就可以。

Riot





Tenpenny终于东窗事发了！他长期以来的犯罪行为被揭发出来，并且受到了审判。然而更加让人难以置信的是，这个只手遮天的家伙居然利用自己的权力关系逃脱了惩罚，被无罪释放了！！不仅仅是我们，所有人的愤怒都在听到宣判的这一刻爆发出来。城市陷入一片混乱之中，到处是抢劫、枪战和爆炸，世界有如地狱。既然法律无法起到应有的作用，那就只有靠我们自己的枪来维护正义了！Sweet让我送他回Grove街区的家中，做好最终决战的准备。

TIPS 送Sweet回家，看起来是很容易的任务。但是由于现在城市中已经完全陷入无政府状态，所以到处都会发生可怕的战斗和爆炸，一定要小心被别波及。

Los desperados





回到家里，我和Sweet开始分头准备。这时我接到了Cesar的电话，他恳请我也帮他把从前的地盘夺回来。这还用说吗，Cesar不但是我未来的姐夫，也是我生死与共的兄弟，他的事就是我的事。占据他地盘的是Vagos帮派的人，说起来我跟他们也早有“渊源”呢……

TIPS 帮助Cesar消灭他们地盘上所有Vagos帮派成员。记住一定要先去武器店购买充足的弹药装备。敌人的数量很多而且火力不弱，不可大意呀。

End of the line



为了逼迫Big Smoke出现，我和Sweet不断攻击其他帮派的地盘，最后终于从Vagos帮成员的嘴里得到了线索。

我找到了Big Smoke，他坦然告诉我自己是为了金钱和权力才跟Tenpenny勾结在一起陷害了我和Sweet。事情已经到了这种地步也没什么好说的了，我们两个拔枪相向，曾经的好兄弟就这样倒在了我的枪口之下。





Tenpenny也出现了，他驾驶着一辆救火车逃窜，Sweet奋不顾身的跳上了救火车追踪，我也连忙驾车追了上去。

他的手下疯狂的拦截我们，但是怎么挡得住我和Sweet这一对兄弟搭档呢？Tenpenny在我们的穷追不舍之下终于慌了手脚，救火车撞上了障碍，他终于没法再逃了。至于这个卑鄙的家伙的下场，我想就不用多说了吧，你一定猜得到！！

TIPS Big Smoke的藏身之处门被锁住了，先要去抢来特警部队的装甲车把墙撞开才可进入。他躲在大厦第四层，前几层敌人很多，要小心应付。Big Smoke穿有防弹衣，不过只要持续攻击就行了。

Tenpenny会点燃大厦，你要在时限之内突围而出。赶快装备上夜视仪，然后小心地返回楼下。由于时间限制比较紧，路上敌人众多，而且要用灭火器扑灭火焰打开通路，所以难度还是颇大的。

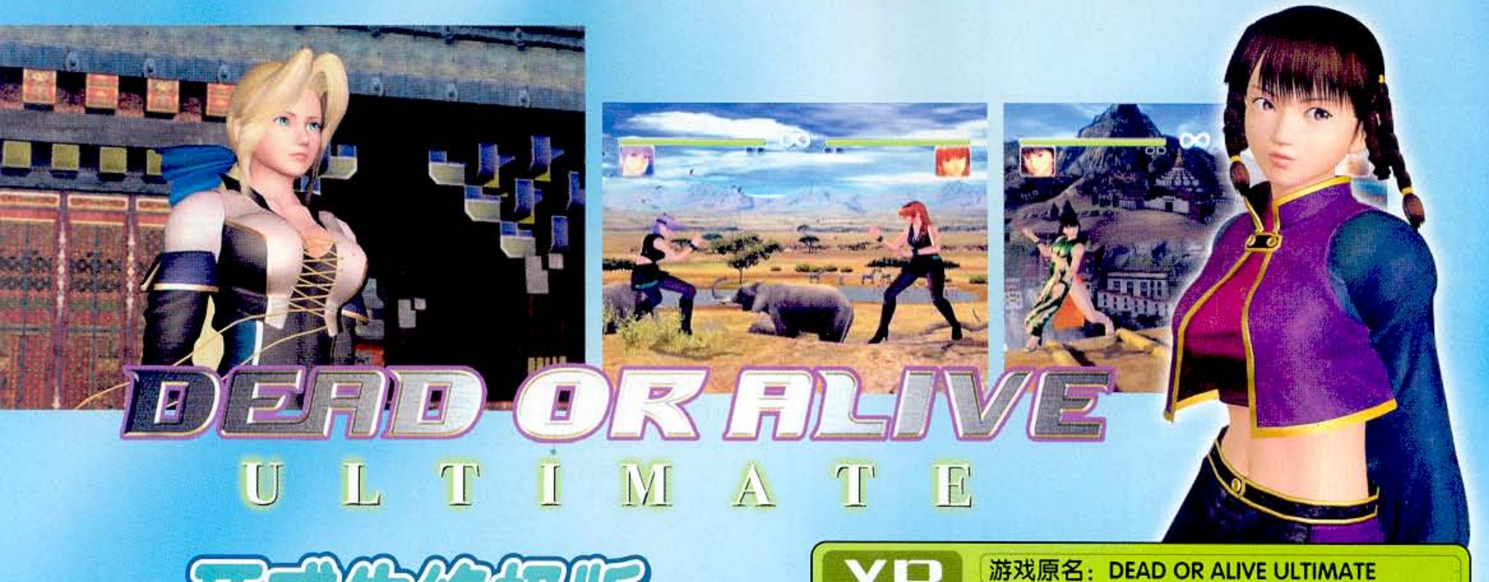
追踪救火车时不要攻击它，跟紧便可，否则会伤到Sweet。当Sweet快要掉落的时候赶快用车把他接住。接下来由Sweet操纵车辆，你只需消灭追截的敌人就可以了。

后记



为GTA写攻略绝对是一件令人痛苦的事情。不用说多如牛毛的支线任务了，光那些花样百出的主线任务就足够你头疼一阵子的。这篇攻略简要介绍了剧情，并且分析了主线任务中的重点和难点，希望能对大家有所帮助。至于说“完美攻略”，恐怕是整本杂志都用来刊登也不够吧，只能希望今后有机会在游戏研究栏目中为大家带来更深一步的解析了。

其实GTA本来就是一个应该慢慢去玩的游戏，没有必要追求什么“游戏进度”。就算什么也不做，光开车在那庞大无比的场景中兜兜风，就一定会令你有不一样的感觉。“暴力”当然是GTA用来吸引目光的一大噱头，但绝对不是GTA的全部。或许我们可以说，它从一个侧面反映了某种我们从来没有接触过（或者很少接触）的一种文化。我们绝对不能说它“高尚”，但是也不得不承认它“经典”。希望你可以在GTA的世界中找到你想要的东西。 □文责/荇菜



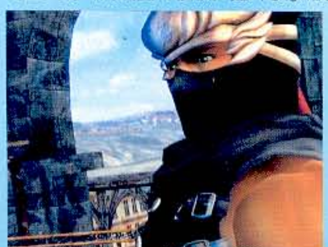
死或生终极版

XB	游戏原名：DEAD OR ALIVE ULTIMATE			
	TECMO	2004.10.26	49.99美元	109KB
对战格斗	DVD-ROM	美版	1～2人	17岁以上推荐

全人物隐藏服装取得方法、全人物组合技、全部隐藏要素

注意：由于死或生终极版中的一代是九六年街机版死或生一代的复刻版，以现在的眼光来看当年那令人震撼的画面，给人的感觉不再是震撼而是残不忍睹，相信大部分玩家玩这一代仅为怀旧而已，因此下文将不对一代做任何说明，下文中的DOAU指的只是死或生终极版中的二代。

伴随着清脆的吉他声和Aerosmith这首从温柔到狂野的主题歌-Dream On，期待已久的《死或生终极版》拉开了序幕。一贯有较高素质的TECMO制作的CG片头中，从霞（KASUMI）和阿阴（EIN）在屋内玩耍，到几年前一个相似的夜晚雪白的裸体在雷雨中颤抖，随后听到一声婴儿的啼哭，转而看到绫子（AYANE）住在破旧的小屋里烤鱼，只消这短短几秒钟这极具导演意识的蒙太奇就把DOA中这三个主要人物的背景交代得清清楚楚。DOAU的片头就带给我们不小的惊喜，进入游戏并深入的研究之后更发现这个游戏可谓是精益求精，方方面面都做得十分精致非常优秀。



TECMO公司制作的游戏最大的卖点是它的图像技术，《死或生3》和《忍者外传》都曾给XBOX游戏提出了业界新的画面标准，而DOAU更胜一筹，单看隼龙的那条围巾和蒙面布就能发现它们的贴图和光泽都是重新制作的。游戏中所有人物大部分服装也都是重新制作，你会发现它们比DC上和PS2上的二代以及XBOX上的三代又要精细得多，特别是女格斗家们的衣服，在灯光下还会折射出梦幻般的反光。

除了人物以及一百多套各式各样的新服装以外，场景设计基本上是对二代的经典场景作了重新建模、贴图和渲染。龙山（THE DRAGON HILL）、大草原（THE PRAIRIE）、大雪山（THE WHITE STORM）等这些老场景画面都有质的飞跃；撒哈拉（THE SAFARI）、的士歌舞厅、万里长城、日本古城等新场景都大量运用了TECMO改良图形引擎的新技术。玩家可以看到舞厅顶部正中央的那个玻璃反光球上每一块玻璃马赛克反射出的光线都不同，整体效果绚丽缤纷，如同置身在真实的彩光绚影的世界之中。日本古城庭院中的大树和最终BOSS天狗（TENGU）关的生命之树的树干部分的贴图精细程度，没有其它的游戏可以与之相提并论。游戏中的泉水效果也创造了现今电子互动游戏的泉水效果奇迹。除了这些细节，玩家还可以惊喜地发现，DOAU的锯齿比DOA三代更少了，画面真实感大大加强，显得更加赏心悦目。

在我们深入去玩游戏的时候会发现这款游戏的动作细节和场景互动较之DOA三代下了很多功夫。在一些室内场景中人物基本上是在闭合的空间中运动，水平运动和垂直运动受到墙壁和房顶的限制，这样就很容易出现BUG，而且在观赏模式中镜头也容易出现问题。TECMO经过反复的测试，扫除了场景中的每一个死角，目前笔者在游戏中还没有发现场景中会出现死角的问题。场景之外的某些地方也进行了贴图和适量建模，这样做是为了让玩家即使是在镜头意外地移出原始场景的时候也可以看到比较完美的图像，而不至于出现贴图盲区。人物在场景中运动和格斗的动作也会随着物理环境的变化而变化，比如在雪人旁边使用投技，动作就会变为把对手用力推向雪人，并将之打破；在有房顶的场景里隼的高空饭刚落就会改成空中撞墙投技。这些细节的设定，再次证明了TECMO精益求精的作风以及这款游戏极高的精品度。下面就让我们一起来深入研究这一神作吧：

模式解说

模式	说明
故事模式(STORY)	体验每名角色为他们自己命运而战的故事。
时间模式(TIME ATTACK)	争取在尽可能短的时间内完成关卡(共八关)。
生存模式(SURVIVAL)	没完没了地迎接一个个对手的挑战来赚取积分和物品。
二对二模式(TAG BATTLE)	两人组队参加格斗，可在打斗过程中换人或发动联合攻击。
队伍对战模式(TEAM BATTLE)	至多可选择七人组队参加格斗。
对战模式(VERSUS)	你至少需要两个手柄才能选择该模式。里面包含了一对一格斗和二对二格斗。
练习模式(SPARRING)	可自由训练从基本控制到高级格斗技巧的所有操作。当选择单人练习时，可在练习过程中按下START键，选择EXERCISE将会进入有电脑提示的逐个招式训练模式。
观看电脑对战模式(WATCH)	观看电脑控制的人物对战。
玩家档案(USER PROFILES)	查看、编辑和创建档案。
对战录像(BATTLE RECORD)	储存单人对战和二对二格斗的比赛回放，并可在任何时候观看这些回放。
系统设置(SETTINGS)	更改游戏中的各种设置。
排行榜(RANKING)	查看玩家的各项记录。

在二对二模式（TAG BATTLE）中，选择特殊的人物组合并输入特别的组合技指令就能释放华丽的超级组合技。

不是特殊的人物组合也能释放出普通的组合技，方法是靠近对方角色时←+黑键。特殊人物组合及所需输入的组合技指令是：

★KASUMI

搭档	指令	搭档	指令
ZACK	→→黑键	HELENA	→→黑键
AYANE	→→黑键	BASS	→→黑键
HITOMI	→→黑键	EIN	→→黑键
HAYABUSA	→→黑键		

★LEIFANG

搭档	指令	搭档	指令
TINA	→→黑键	HELENA	→→黑键
JANN LEE	→→黑键	EIN	→→黑键
JANN LEE	↓↘→黑键		



★GEN FU

搭档	指令	搭档	指令
KASUMI	→→黑键	HELENA	→→黑键
ZACK	→→黑键	LEON	→→黑键
AYANE	→→黑键	LEIFANG	→→黑键
HAYABUSA	→→黑键	BAYMAN	→→黑键

★TINA

搭档	指令	搭档	指令
KASUMI	→→黑键	BASS	↓↘→黑键
ZACK	→→黑键	LEON	→→黑键
HAYABUSA	→→黑键	LEIFANG	→→黑键
BASS	→→黑键	BAYMAN	→→黑键

★ZACK

搭档	指令	搭档	指令
TINA	→→黑键	LEON	→→黑键
HITOMI	→→黑键	LEIFANG	→→黑键
HAYABUSA	→→黑键	BAYMAN	→→黑键
BASS	→→黑键		

★JANN LEE

搭档	指令	搭档	指令
GEN FU	→→黑键	EIN	→→黑键
HAYABUSA	→→黑键	EIN	↓↘→黑键
LEON	→→黑键	BAYMAN	→→黑键
LEIFANG	→→黑键		

★AYANE

搭档	指令	搭档	指令
KASUMI	→→黑键	HAYABUSA	→→黑键
JANN LEE	→→黑键	EIN	→→黑键

★HITOMI

搭档	指令	搭档	指令
ZACK	→→黑键	EIN	→→黑键

★HAYABUSA

搭档	指令	搭档	指令
KASUMI	→→黑键	BASS	→→黑键
GEN FU	→→黑键	LEON	→→黑键
TINA	→→黑键	EIN	→→黑键
JANN LEE	→→黑键	BAYMAN	→→黑键
AYANE	→→黑键		

★BASS

搭档	指令	搭档	指令
KASUMI	→→黑键	JANN LEE	→→黑键
GEN FU	→→黑键	AYANE	→→黑键
TINA	→→黑键	LEON	→→黑键
TINA	↓↘→黑键	BAYMAN	→→黑键
ZACK	→→黑键	BAYMAN	↓↘→黑键
ZACK	↓↘→黑键		

★LEON

搭档	指令	搭档	指令
GEN FU	→→黑键	BASS	→→黑键
TINA	→→黑键	BASS	↓↘→黑键
ZACK	→→黑键	BAYMAN	→→黑键
HAYABUSA	→→黑键		

★HELENA

搭档	指令	搭档	指令
KASUMI	→→黑键	HAYABUSA	→→黑键
GEN FU	→→黑键	LEIFANG	→→黑键

★EIN

搭档	指令	搭档	指令
KASUMI	→→黑键	HITOMI	→→黑键
ZACK	→→黑键	HAYABUSA	→→黑键
JANN LEE	→→黑键	BASS	→→黑键
AYANE	→→黑键		

★BAYMAN

搭档	指令	搭档	指令
GEN FU	→→黑键	BASS	↓↘→黑键
TINA	→→黑键	LEON	→→黑键
ZACK	→→黑键	EIN	→→黑键
BASS	→→黑键		

三名隐藏角色出现方法

HITOMI	硬盘里有DOA3存档（日版或美版的存档都可以）的情况下，在NORMAL难度中用EIN完成故事模式一次。
BAYMAN	在NORMAL难度中用LEON完成故事模式一次。
TENGU	故事模式中的全部角色在任意难度下完成故事模式一次。

全人物隐藏服装取得方法

本作角色服装大幅度增加，KASUMI、AYANE和LEIFANG服装更是达到了空前的20套。服装取得条件也变得很简单——只要在不同难度下，完成角色的故事模式，就能取得。HITOMI、BAYMAN、TENGU三名角色的新服装需完成时间模式(Time Attack Mode）才能打出，值得注意的是，在此模式下对战回合数一定要是系统默认的两局，如果改为一局的话，选用以下三名角色就是完成了时间模式也不能打出新服装。

其它隐藏要素

1、取得全部角色的所有服装后,游戏追加CG GALLERY（CG图片欣赏）模式和BOOSTER模式：CG图片欣赏模式就是观看死或生沙滩排球和死或生终极版的CG图片（共三百六十三张CG图片）。BOOSTER模式就是游戏开发人员的访谈影像。

2、打生存模式时，在打斗过程中收集到至少一个散落在地下的道具就可开启COLLECTION模式：此模式就是收集生存模式下在打斗过程中散落在地下的道具。

3、KASUMI和LEIFANG可通过不同按键选择不同发型：

★KASUMI——按A键或START键是游戏中默认的那种发型；按Y键是低马尾辫；按X键是高马尾辫；按白键是麻花辫。

★LEI FANG——按A键、Y键、白键或START键是游戏中默认的发型；按X键是长发。

★选择LEI FANG穿功夫服(COS.6、COS.8、COS.13)时——按A键或START键是搭配这三套功夫服所默认的那个发型；按X键是长发；按Y键是短马尾辫；按白键是辫子。（就是她其余十七套服装中默认的那个发型）

4、有三个场地通过不同按键选择决定可进行场景变更：

★空中花园——THE AERIAL GARDENS ：按A键或START键选择是系统默认的白天，按X键选择则变成了夜晚。

★大雪山——THE WHITE STORM ：按A键或START键选择是系统默认的晴朗天气，按X键选择则变成了暴风雪天气。

★歌剧院——THE GREAT OPERA ：按A键或START键选择是系统默认的被大火熊熊燃烧着的歌剧院，按X键选择则变成了金碧辉煌的歌剧院。

5、更换系统声音:进入系统设置菜单,再选择游戏设置 选项中的Others选项,进入里面的系统声音选项中可更换系统声音。

★特殊系统声音开启条件：

■获得KASUMI系统声音的方法:选用KASUMI完成练习模式中所有招式的训练 。

■获得AYANE系统声音的方法:选用AYANE完成练习模式中所有招式的训练 。

■获得EIN系统声音的方法:选用EIN完成练习模式中所有招式的训练 。

■获得TENGU系统声音的方法:选用TENGU完成练习模式中所有招式的训练 。



□文/黄达雄　责编/小沛

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
全隐藏要素&收集研究

GBA	本刊译名：塞尔达传说 不可思议的帽子			
动作角色扮演	任天堂	2004年11月1日	4800日元	128Mb
	卡带	日版	1人	全年龄



卷轴图鉴上的剑技一共8个，除了剧情学会的“回旋斩”之外，其余的剑技都跟剧情无关，需要自己去学，还有3个剑技强化技不在图鉴上的，以下就列出这些剑技的习得方法。

斩岩剑（岩くだき）：突破炎之洞窟入手白光剑后，到海拉尔村的道场习得，可以斩碎壶和小岩石。

回转突（回转突き）：学会“2分身”后，到刚古尔山那个需要同时踩2个机关的山洞，里面有个道场可习得，翻滚的时候按攻击键就可使出前突或者回旋斩。

冲刺斩（ダッシュ斩り）：取得天马靴后，在海拉尔村的道场习得，利用天马靴冲刺的时候可以撞击敌人。

濒死剑气（こんじょうビーム）：取得蛙蹼之后，海利亚之湖的道场内习得。HP只剩一颗心时可发出剑气攻击远处的敌人。

激光剑气（剑ビーム）：取得火灯笼之后，海拉尔城右边花园的道场内习得（需将左右的烛台点亮），HP全满时可发出剑气攻击远处的敌人。

下突（下突き）：取得羽毛披风之后，在海拉尔村的道场内习得，跳跃时连打攻击键即可，注意2段跳时无法使出这招。




大回旋斩（大回旋斩り）：习得以上7个剑技之后，推开塔班塔秘境内的墓碑，在道场里可以习得最后一个剑技，回旋斩时连打攻击键，回旋10圈。

3种剑技强化技：北海拉尔平原瀑布里的道场习得大回旋斩时间延长的强化技，可以回旋15圈；塞拉瀑布的道场内习得分身集气速度提升的强化技；塔班塔秘境瀑布内的道场可习得回旋斩集气速度提升的强化技。这3个道场都要拼幸福碎片才会出现。



钱袋的升级：一开始在道具店可用80卢比买到上限为300的钱袋。取到魔杖后，东之丘陵和右上角用魔杖可以上去，树洞里住着一位黄衣女神，连选2次第1项可以把钱袋升至500的上限。与村长家门口的那个老伯拼碎片，隆隆牧场出现地下通道，里面就是上限为999的钱袋。

炸弹袋的升级：与刚古尔山接近山顶时图中所示位置可以炸开山洞[图056]，进入后把一个炸弹扔到水池里，就会发生剧情出现蓝衣女神询问你扔的是金炸弹还是银炸弹，诚实回答最后一个“两者都不是”，炸弹数量上限提升到30。游戏中期在道具店花600卢比可购入上限为50的炸弹袋。与奇罗利亚之森给你炸弹的皮克鲁精灵拼碎片，风之遗迹会出现宝箱，里面有个把炸弹上限升至99的炸弹袋。

弓箭袋的升级：游戏中期在道具店花600卢比可购入上限为50的箭袋。刚进入王家之谷的右下方可以炸开，里面住着一位绿衣女神，她会出几个问题考验你，按1、2、2、1、2、2的顺序答对就可将弓箭上限提升至70。与风之遗迹入口处的皮克鲁精灵拼碎片，风之遗迹一处土地长出通往天空的蔓藤，可取得弓箭上限升至99弓箭袋。



光之弓矢：与海拉尔村左边出口处橙色屋顶房子里的人拼碎片会出现到风之民家的传送点，里面有个老伯被幽灵缠身，病得不轻。只要用魔法壶吸掉那个来回飞动的幽灵（在正下方对着幽灵的飞行轨迹左右移动来吸），那么等剧情发展到风之宫殿时，就可以从老人手中得到光之弓矢作为答谢（注意，一定要在剧情发展到风之宫殿前完成吸幽灵的事件，不然就永远拿不到了）。

魔法回力镖：与分散在世界各处的廷格尔4兄弟拼碎片，北海拉尔平原会出现4个树洞，到里面踩下所有机关，4个树洞中间会出现梯子，到里面可取得魔法回力镖。廷格尔4兄弟的位置分别在南海拉尔平原、海拉尔之湖冰之神殿的上方、隆隆牧场牛栏的上方、贝列高原左上角。

遥控炸弹：与皮克鲁国的长老拼碎片，在以前给你炸弹的那个皮克鲁精灵处可换得遥控炸弹，如果不需要时也可换回普通炸弹。

镜之盾：与东之丘陵的耕田人拼碎片，发生打墙的哥隆族人的事件。再与5个鼹鼠通道里墙上的眼睛拼碎片会增加5个哥隆族人，墙壁全部打通之后，可得到最后一个空瓶子。再与第6个哥隆拼碎片，赛拉瀑布山顶上就会出现一个巨大的哥隆，选择把身上的盾让它吃掉（爆机一次才能选择），过一段时间再去找它就能得到镜之盾，可以挡住和反弹大部分敌人的远程武器攻击。拼碎片的5个位置分别在奇罗利亚之森的鼹鼠通道、东之丘陵的鼹鼠通道、贝列高原左边的鼹鼠通道、刚古尔山接近山顶处的鼹鼠通道、海利亚之湖魔女家右下方的鼹鼠通道。要注意的是，墙上的眼睛被洞里的泥土挡住，需要装备鼹鼠手套挖开才会看见。



↑全道具升级完成的状态画面。

空瓶子



空瓶子是本作中的一种辅助道具，可以装入液态的东西，比如牛奶、水、药水等等。另外，妖精泉里的小妖精也能装入，可随时当作回复道具来使用，而且死去时也能自动复活并回复4心HP。由于本作的难度不高，一般不会有致命的伤害导致来不及回复HP的情况，所以还是装巫婆的HP全回复红药水比较实用。

空瓶子一共有4个，剧情入手1个，有2个是拼幸福碎片取得。另外1个取得方法是，取得风之笛后，道具店的店主后面会多出个装着狗食的瓶子，从左边的酒吧变小后经屋顶爬进道具屋，店主会拜托你到海利亚之湖的小屋给狗喂食，按R键把狗食倒进盘子里，入手空瓶子。

海拉尔村的地下迷宫

海拉尔村有一个地下迷宫，共4个入口，分别是水井、村长家右边的楼梯、宿屋下边的鼹鼠洞、学校校长的雕像下。从4个入口进入把3块石头推到凹坑里才能取得里面的宝箱，有一个机关还需要使用3分身，实在是颇费周折，但是里面没有好东西，只有200卢比，给人心理上不太平衡。

邮局购书

与村里的邮递员拼碎片后邮局里会增加一个女职员，与她对话可以花200卢比订购一种冒险心得内容的书，一共有8本，能够买到的书跟身上习得的剑技是相关联的，只有习得全部8种剑技，才能买全8本书，不然就算付了钱书也不会到货。把8本书阅读一遍后，延格尔4兄弟才会出现。书的内容大都是教给玩家一些简单的技巧，比如可以用回力镖攻击带电的敌人，木乃伊可用火烧掉绷带，用下突剑技攻击有刺的敌人等等，当然也有提到游戏中的一些究极道具的传闻，不过没有说明取得方法。在这里有一个非常实用的技巧需要向新手说一下的，历代的赛尔达作品均继承了这个技巧。有些新手对于一些可以炸开的墙壁但又没有明显提示的情况很是头痛，其实在学会回旋斩之后，可以蓄力刺墙壁，听发出的声音来判断，"听声辨位"，可以炸开的墙壁发出的声音是稍微沉闷一点的。



谜之三蝴蝶



与宿屋里的红、蓝、绿三魔女拼碎片会出现三只蓝蝴蝶，分别在风之遗迹、王家之谷的墓园和塔班塔秘境，去到相应地方就能见到，各位不要以为是怪物，走近可以直接捕捉，不需要使用空瓶子来装。不懂日文的玩家也许不知道有什么用，其实这三只蝴蝶的秘密就是，风之遗迹的蝴蝶可提升射箭速度，塔班塔秘境的蝴蝶可提升挖掘速度，王家之谷墓园的蝴蝶可提升游泳速度。

三魔女的住房

与宿屋里的三魔女对话得知她们正在寻找住房，拼碎片可以发生2次空房子的事件，只要解决她们的住房问题后，与她们对话就能免费获得药水。红魔女的药水能提升攻击力，蓝魔女的药水能提升防御力，而绿魔女的药水攻防均能提升，但提升幅度没有前2种多。这3种药水喝下后衣服的颜色会改变，而且效果能够维持较长的时间。由于游戏中只设定了2间住房，所以安排哪两个魔女进去住，就由玩家的喜好决定了。

皮克鲁国的种花事件

在皮克鲁国右下角的木桶房子里（就是吃果实的那间），有个小精灵想种出新的花，但是缺少液体浇灌。第1次种的花需要隆隆牧场的牛奶，在海拉尔村里可买到。第2次需要刚古尔山的绿水，第3次需要巫婆的红药水（需拼碎片出现）。把液体给它之后，过一段时间再回去花才能种出来，每种出一种新的花，海拉尔村卖药水的商人就多一种药水出售。



卖药水的商人

大家有没有注意到海拉尔村中央有个摊位上有很多灰尘？取得魔法壶后，将积尘的地方全部吸干净，剧情发展到中期后，这里就会出现一位卖药水的商人。一开始他只卖3种药水，完成皮克鲁国种花事件后会升为6种，需要空瓶子来装。以下列出这些药水的效果，由于药水效力的持续时间不长，所以实用度不是很大。

蓝色药水 —— 提升弓箭和炸弹的掉落几率
绿色药水 —— 提升海螺的掉落几率
红色药水 —— 提升红心的掉落几率
橙色药水 —— 提升小妖精的出现几率（补4格HP的小妖精）
黄色药水 —— 提升金钱的掉落几率（全是20的红钱）
白色药水 —— 提升幸福碎片的掉落几率

抓鸡的秘诀

由于抓鸡关系到一颗心之碎片的取得，要想完美的玩家就得在抓鸡技巧上多下功夫了。白鸡被抓起后不会逃走，而金鸡被抓起走一段路后会挣脱逃跑。从20秒抓2只鸡一直进行到55秒抓3只鸡，随着难度的上升，不使用一点技巧的话，很难在要求的时间内完成抓鸡的数量。

为了让抓鸡达到最佳状态，建议将剧情发展到最终迷宫时，等村内的动物全部消失，防止挡路，而且抓鸡之前把鸡栏附近房间旁的杂草砍掉（本人是在动物未消失前完成全部抓鸡任务的，难度稍微高了一点，鸡栏上方老是有个狗跑来跑去地挡路）。除此之外还有2个必要条件：习得"激光剑气"且HP全满状态；取得可游泳的道具"蛙蹼"。

由于把鸡抓起后就无法加速，为了节省时间，就需要把较为接近鸡栏的鸡朝鸡栏方向赶，避免抓着鸡跑来跑去浪费时间，先控制好赶的方向用剑砍，再用"激光剑气"追击。金鸡是一定要赶到鸡栏附近才抓起，这样可以在它逃跑之前扔进鸡栏。



关于加速的问题，绝对是翻滚效果最好。天马靴的蓄力时间太长，而且方向不好控制，只会产生反效果。

下面就说说具体的实践，拿55秒抓3只鸡作为例子吧。在这个最后的任务中，有1只金鸡在鸡栏上方较远处，另外1金1白2只在村子最左边，其中白鸡在河对岸。这里重点说一下左边2只鸡的赶法。抓鸡计时开始后，一直向左翻滚到达金鸡处，与金鸡同一直线的位置向右砍，再用激光剑气追击直至把鸡赶出画面外，马上向左游泳过河，抓起白鸡。到了最关键的一步了，缩短时间的最好方法就是把鸡扔到对岸，注意不要站在断桥上扔，那是扔不过去的。万一不幸扔到河里，那你基本









上就要重来了。把白鸡扔过河后，一边向右赶一边翻滚前进，途中可以看到金鸡在悠闲地找东西吃（刚才只是把它赶到了村子中间的位置），此时就要2个一起往右赶了。顺利的话，把2只鸡赶到右边鸡栏处应该还有接近30秒左右，足够你把鸡扔进鸡栏再上去赶最后的金鸡了。



经典的“母鸡复仇”

由于一般情况下母鸡只会在鸡栏里走动，而在抓鸡进行当中无论怎么砍母鸡都不会出现增援，所以有很多人以为本作取消了“母鸡复仇”的设定。其实，当抓鸡达到一定次数后，原先在鸡栏里的那只母鸡有可能在鸡栏外边出现（几率很低，本人仅遇上一次，而且出村或者进入房子就会复原），用剑砍30多下虐待那只鸡的话，经典的“母鸡复仇”就会降临，N多的母鸡飞向你疯狂地啄，无法防御。不过此作中设定的攻击密集度大幅缩水，而且并不是无限出现的，远没有梦见岛里的有趣。


↑经典的“群鸡乱舞”，玩过赛尔达的人都不会陌生。

上述的方法有很大的随机性，下面介绍另外一种实现方法。首先必须习得“激光剑气”
的剑技且身上HP全满（因为炸弹不实用，用弓箭又非常浪费），站在与鸡栏前边的女子呈一条直线的位置（不要靠得太近，不能对话的位置就合适了，或者让B键装备剑），等母鸡走到女子的身后，马上使出激光剑气打中母鸡，这样它就会向右方直线逃走（如果用炸弹的话就会向右下逃走，追击不可），继续发出剑气追击，30多次后就可看到母鸡特攻队了。



扭蛋的收集

村子左下角的树洞里有一间叫“尼天堂”的扭蛋店，需要用海螺来抽取，全部136种（未爆机只能抽到130种）。一开始只需1个海螺也能抽出新的扭蛋，随着抽到扭蛋数的增多，那么新扭蛋被抽到的几率就会逐渐降低，此时需要增加海螺数量来提升抽中新扭蛋的命中率。要注意的是，未遇见的怪物或者人物是抽不到的，当你无论怎么增加海螺的数量，命中率都是0%，就是这种情况了。而其中有些人物和怪物需要拼幸福碎片才会出现，因此拼碎片的完成度对完成全扭蛋图鉴也很重要。



扭蛋命中率的计算公式:

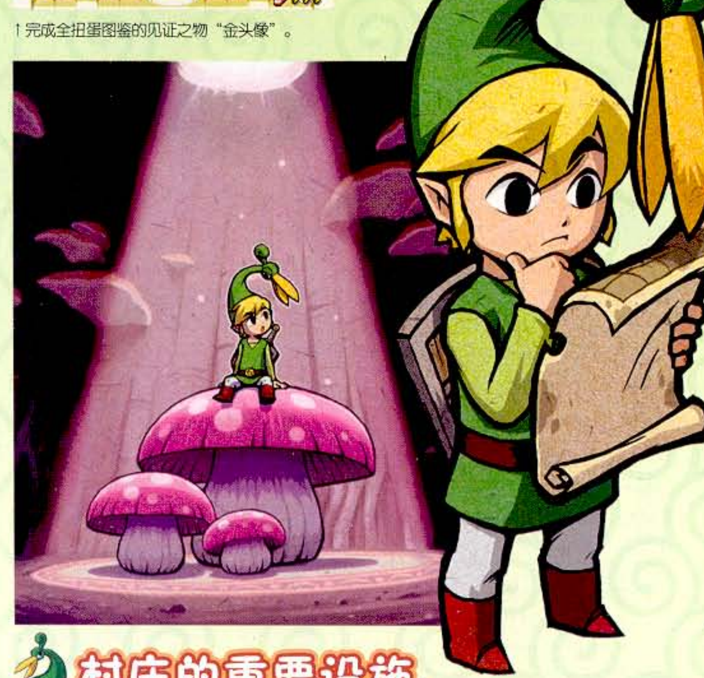
不重复命中率=（1－已有扭蛋数量/现可收集扭蛋数量）×100－1＋使用海螺数量

其中，“现可收集扭蛋数量”是随着剧情的发展不断变化的，也就是说，遇到新的人物或者怪物后，对应的扭蛋数量才会加入到“现可收集扭蛋数量”里，到了游戏后期这个数值会逐渐接近130（爆机后就是136），需要的海螺也会呈几何级数提升。所以为了节省海螺避免浪费，刚开始用1个海螺就足够了，后期的话，最好让命中率达到90%以上。

如果未爆机前抽完全部130种扭蛋的话会得到金牌，而爆机后再抽完剩下的6种完成全扭蛋图鉴就会得到金头像作为纪念。此时和酒吧左边坐在凳子上喝茶的大叔对话，原先有心之碎片的那间房子就可以进去了，里面的留声机可以选听游戏的音乐。




↑完成全扭蛋图鉴的见证之物“金头像”。





村庄的重要设施

道具店：有各种给予林克帮助的道具出售，由于有钱袋上限的限制，不升级钱袋很多好道具都无法买到。

面包店：可以买面包回复体力，不过最大的特点就是能随机得到幸福碎片。

宿屋：在里面睡觉最大的好处就是必定可以得到幸福碎片，要知道回家睡是免费的。

宝箱屋：可以玩到一种赌博游戏，猜哪个宝箱内有金钱，猜对的话得到金钱数就会翻倍。

扭蛋店：用海螺作为筹码抽取扭蛋模型，今作褒贬不一的消磨时间的新系统。

幽灵屋：在里面睡上一觉就会做噩梦，梦到好多怪物，杀掉会掉落不少钱，是赚钱的一种途径。

道场：今作新增加的学习剑技的场所，能够习得各种华丽的剑技杀敌。

酒吧：这里有不少人持有幸福碎片，是游戏初期拼合碎片的一个好场所。

心·之碎片全收集

01	奇罗利亚之森一开始湖的对岸
02	奇罗利亚之森皮克鲁国的前面
03	奇罗利亚之森皮克鲁国祠堂右边的桥上
04	森之祠堂迷宫B1F
05	森之祠堂迷宫B1F使蓝色传送点出现后取到
06	南海拉尔平原右下角的树洞里（拼碎片）
07	海拉尔村的大钟上，装备羽毛披风撞下来
08	海拉尔村抓鸡任务全部完成之后入手
09	炎之洞窟迷宫B1F
10	变小后在海拉尔村宿屋后边进入隐藏房间找到
11	塞拉瀑布入口处右边
12	北海拉尔平原左边的洞里
13	王家之谷墓园中左上角的墓碑内
14	海拉尔城中庭右边的喷水池里
15	海拉尔城中庭右边花园里的道场内
16	班塔班秘境推开墓碑的道场内
17	刚古尔山的道场内
18	风之砦迷宫，在3F变小掉到1F的房间里
19	西之林中央的树洞内（拼碎片）

20	第一次在海拉尔村的幽灵屋里睡觉就能得到
21	海拉尔村的喷水池内
22	海利亚之湖狗屋左边的小水池里潜水得到
23	海利亚之湖的道场内
24	海利亚之湖道场右下角的空地上
25	海利亚之湖冰之神殿的右上角。
26	赛拉瀑布山顶左边的瀑布里（拼碎片）
27	风之宫殿迷宫4F
28	隆隆牧场牛栏上方有2个小栅栏的地方变小进入
29	奇罗利亚之森皮克鲁国左上3个小人洞最左边的洞里
30	南海拉尔平原左下角河流的小洞里
31	刚古尔山顶长出巨蔓藤后，云顶上入手（拼碎片）
32	刚古尔山的山顶左边的鼹鼠洞里
33	变小进入海拉尔村学校操场右边的花圃中
34	东之丘陵长出巨蔓藤后的云顶上（拼碎片）
35	赛拉瀑布中部的鼹鼠洞里（拼碎片）
36	塔班塔秘境右下方水上的小洞里
37	塔班塔秘境右上方道场右边的山洞里
38	海利亚之湖上方的鼹鼠洞里，蔓藤上的云顶处入手（拼碎片）
39	海利亚之湖上方的鼹鼠洞里，通到隆隆牧场的洞口外边入手
40	赛拉瀑布中部的洞窟出口处
41	刚古尔山麓左上的山洞可以炸开
42	刚古尔山接近山顶处左方峭壁附近的山洞可以炸开
43	风之遗迹中部，变小后进入小洞内获得
44	完成全扭蛋图鉴后进入村内有心之碎片的那间房子
45	海利亚之湖中央孤岛上的皮克鲁长老，得一整颗心（拼碎片）

幸福碎片全触发事件

幸福碎片的收集有很多种途径，迷宫宝箱内可以固定入手一定数量，绿碎片通过砍草能够随机得到，而杀掉一些敌人也能捡到红、蓝、绿碎片。在村里摆地摊的商人处能买到三种碎片。在村里的面包店买面包有一定几率获得三种碎片。奇罗利亚之森的树洞里能花200卢比买到红碎片。或者在宿屋里睡上一觉，根据住宿费的高低也能得到绿、红、蓝三种碎片，只要肯花钱，可以无限地取。所以，玩家无需担心身上的碎片不够，基本上过了一个迷宫，得到的碎片暂时就足够用了。另外，碎片的数量是无限的，并不是和触发事件数量一一对应的。



↑拼碎片事件全部完成的见证"金雕像"。

关于拼碎片的时间段，有些人开始没有与动物、国王、大臣这些人拼碎片，以为无法挽回了。其实拼碎片是根据剧情的发展逐渐开放一定数量的，除了特定人物，随机人物就算没有拼，以后也可以找其他人弥补回来，动物就必定是随机的，漏掉也不用怕。也就是说，在游戏的某一剧情阶段能够触发的事件都是固定的那几件，只要是随机人物，无论跟谁拼，最后触发的事件都跟预定的一样，只是先后顺序可能有点不同而已，而特定人物无论多么晚去找他都可以拼。以下列出全部的拼碎片事件，一共91种。在延格尔4兄弟处可以询问到剩下的未拼碎片数量，当把所有碎片全部拼完后，与延格尔4兄弟任意一人对话就能得到金雕像。

所需碎片	拼合对象	触发事件
绿	随机	南海拉尔平原右边出现宝箱，海螺200个
绿	随机	奇罗利亚之森出现宝箱，蓝碎片
绿	随机	隆隆牧场北边出现宝箱，200卢比
绿	随机	东之丘陵出现黄金蛇，杀掉得100卢比
绿	随机	南海拉尔平原左上的水塘出现入口，75卢比
绿	随机	海拉尔城中庭左上的喷水池出现入口，妖精泉
绿	随机	海拉尔城中庭右边花园出现黄金蛇,杀掉得100卢比
绿	随机	奇罗利亚之森东边出现黄金章鱼，杀掉得100卢比
绿	随机	奇罗利亚之森小人通道处出现新入口，蓝碎片
绿	随机	海拉尔村学校操场花圃里的小人通道出现宝箱,红碎片
绿	随机	北海拉尔平原西北部出现宝箱，海螺200个
绿	随机	奇罗利亚之森的森之祠堂右边出现宝箱，红碎片
绿	随机	海利亚之湖右下角湖边小屋小人通道上的宝箱,蓝碎片
绿	随机	南海拉尔平原林克家右边出现宝箱，海螺200个
绿	随机	贝列高原出现宝箱，75卢比
绿	随机	奇罗利亚之森皮克鲁国左边出现宝箱，蓝碎片
绿	随机	塔班塔秘境左上出现浮萍通道，蓝碎片
绿	随机	塔班塔秘境左上出现浮萍通道，红碎片
绿	随机	海利亚之湖鼹鼠洞口前出现陆地，50卢比
绿	随机	隆隆牧场北边的小人通道里出现宝箱，红碎片
绿	随机	奇罗利亚之森皮克鲁国入口的小人通道出现宝箱,200卢比
绿	随机	奇罗利亚之森出现宝箱，200卢比
绿	随机	贝列高原出现宝箱，红碎片
绿	刚古尔山美尔塔铸剑师住所里的弟子	刚古尔山出现黄金跳蚤，杀掉得100卢比
绿	刚古尔山美尔塔铸剑师住所里的弟子	刚古尔山的山顶下雨的小人通道出现宝箱，蓝碎片
绿	刚古尔山美尔塔铸剑师住所里的弟子	刚古尔山取绿水的小人通道出现宝箱，蓝碎片
绿	东之丘陵的耕田人（左）	刚古尔山中部出现宝箱，蓝碎片
绿	奇罗利亚之森树洞里的草怪	塔班塔秘境左上出现小人入口，红碎片
绿	奇罗利亚之森树洞里的草怪	西之林出现黄金章鱼，杀掉得100卢比
绿	海拉尔村新盖房子里的皮克鲁精灵	塔班塔秘境左上出现浮萍通道，红碎片
绿	北海拉尔平原右下角的皮克鲁精灵	风之遗迹出现宝箱，海螺200个
绿	海拉尔村图书馆书架上的布库塔长老	风之遗迹出现黄金蛇，杀掉得100卢比
绿	王家之谷的守墓老人	风之遗迹出现新的小人入口，红碎片
绿	王家之谷墓里的红幽灵	海拉尔村的河流出现新入口多水道，海螺200个
绿	王家之谷墓里的红幽灵	西之林出现新通道，海螺100个
绿	云上世界入口的女子	塞拉瀑布出现黄金跳蚤，杀掉得100卢比
绿	风之宫殿风之民家3楼的男子	塔班塔秘境出现黄金蛇，杀掉得100卢比
绿	风之宫殿风之民家3楼的男子	西之林出现新入口，可挖出300卢比
绿	风之宫殿风之民家1楼的男子	塞拉瀑布出现宝箱，蓝碎片
绿	风之宫殿风之民家4楼的族长	王家之谷墓园左上出现宝箱，红碎片
绿	风之宫殿风之民家4楼的族长	王家之谷墓园右上出现宝箱，红碎片
绿	海拉尔村学校里的老师	贝列高原出现宝箱，红碎片
绿	南海拉尔平原的延格尔兄弟（绿）	北海拉尔平原出现树洞，红碎片
绿	海拉尔之湖的延格尔兄弟（白）	北海拉尔平原出现树洞，海螺200个
绿	牧场牛栏上方的延格尔兄弟(红)	北海拉尔平原出现树洞，红碎片
绿	贝列高原左上角的延格尔兄弟（蓝）	北海拉尔平原出现树洞，海螺200个
绿	海拉尔城右花园裂缝里的皮克鲁	西之林出现入口，可挖出400卢比
绿	海利亚之湖的延格尔兄弟（白）	刚古尔山的小人通路上出现宝箱，海螺200个
绿	刚古尔山麓浇灌绿水处的皮克鲁	刚古尔山麓左边出现宝箱，200卢比
蓝	海拉尔村里给碎片袋子的人	南海拉尔平原右下出现树洞，心之碎片
蓝	海拉尔村里到处跑的邮递员	邮局增加一位订书的女职员,可买到8本冒险指南书
蓝	刚古尔山顶左边的仙人	北海拉尔平原右边的树通道，妖精泉
蓝	海拉尔村宿屋里的女孩子	贝列高原鼹鼠洞口前出现陆地
蓝	王家之谷的白幽灵	海拉尔村宝箱屋增加新玩法
蓝	王家之谷的白幽灵	海拉尔村鸡栏前的幽灵消失
蓝	王家之谷的守墓老人	王家之谷右上的墓碑打开，红幽灵
蓝	隆隆牧场左下打墙的哥隆	海拉尔村出现卖幸福碎片的商人
蓝	塔班塔秘境右上山洞里的草怪	奇罗利亚之森树洞里出现草怪，可买红碎片
蓝	海利亚之湖右边裂缝里的皮克鲁	海利亚之湖北边长出巨藤蔓,200卢比+200海螺+心之碎片
蓝	东之丘陵左下小房子的皮克鲁	东之丘陵长出巨藤蔓,200卢比+200海螺+心之碎片
蓝	西之林左下小房子里的皮克鲁精灵	西之林长出巨蔓藤，320卢比+红碎片
蓝	东之丘陵的耕田人（右）	打墙的哥隆打通墙壁进入山洞内部
蓝	奇罗利亚森鼹鼠通道里墙上的眼睛	打墙的哥隆增加一人
蓝	东之丘陵的鼹鼠通道里墙上的眼睛	打墙的哥隆增加一人
蓝	贝列高原左边鼹鼠通道墙上的眼睛	打墙的哥隆增加一人
蓝	刚古尔山鼹鼠通道里墙上的眼睛	打墙的哥隆增加一人
蓝	海利亚之湖鼹鼠通道里墙上的眼睛	打墙的哥隆增加一人
红	海利亚之湖音符旁边的皮克鲁精灵	西之林的树洞，心之碎片
红	海拉尔村中央水果摊的商人	海拉尔城中庭右边的喷水池出现楼梯，心之碎片
红	海拉尔村的村长	隆隆牧场水池出现入口，钱袋上限升至999
红	西之林左下树屋里的诗人	西之林出现通向诗人家的路
红	海拉尔村左出口橙色屋顶房中的人	南海拉尔平原出现传送到风之民家的传送点
红	海拉尔村林克家的史密斯老人	东之丘陵出现宝箱，空瓶子
红	海拉尔村宿屋内的蓝魔女	王家之谷墓园出现蓝蝴蝶
红	海拉尔村宿屋内的绿魔女	塔班塔秘境出现蓝蝴蝶
红	海拉尔村宿屋内的红魔女	风之遗迹出现蓝蝴蝶
红	海拉尔村宿屋内的绿魔女	海拉尔村空房子事件，三魔女入住一人
红	海拉尔村邮局旁的木匠	海拉尔村左下盖新房子，三魔女入住一人
红	风之遗迹入口处裂缝里的皮克鲁	风之遗迹长出巨蔓藤，弓箭上限升至99
红	云上世界入口黄金碎片云边的男子	塞拉瀑布出现新入口，心之碎片
红	南海拉尔平原左下的皮克鲁	奇罗利亚之森巫婆处增加红药水卖
红	刚古尔山美尔塔铸剑师	刚古尔山长出巨藤蔓，160卢比+心之碎片
红	刚古尔山道场的剑道师父	塔班塔秘境右上方瀑布里出现新道场
红	海拉尔城中庭道场的剑道师父	赛拉瀑布中央的瀑布里出现新道场
红	海利亚之湖道场的剑道师父	北海拉尔平原的瀑布里出现新道场
红	奇罗利亚之森皮克鲁国的长老	奇罗利亚之森发明炸弹的皮克鲁精灵造出遥控炸弹
红	奇罗利亚之森的发明炸弹的皮克鲁	风之遗迹出现宝箱，炸弹上限升至99
红	奇罗利亚森皮克鲁国右边水上房中	海利亚之湖音符标记处左下出现入口
红	奇罗利亚森皮克鲁国右边水上房中	赛拉瀑布鼹鼠洞口前的水上出现陆地，心之碎片
红	南海拉尔平原的延格尔兄弟（绿）	刚古尔山出现黄金跳蚤，杀掉得200卢比
红	隆隆牧场左下打墙的哥隆第6人	赛拉瀑布山顶处出现巨大的哥隆

□文/曾宪洋 责编/布塔

皇牌空战5

ACE飞行员培训班

第一讲 设定篇

1、请将Control type设成Normal，或许你是从这个系列的二代直接来到五代，但也请熟悉这种相对真实的操作方式，毕竟这是飞行，不是开车。

2、如果是在体验剧情，那么HUD setting里设置MPH/FEET（英里每小时/英尺）会更有帮助，但对于中国人来说KPH/METER（公里每小时/米）应该更习惯些吧，所以后面的讨论就全部基于此种设定了。

第二讲 目标篇

★1、模式：CAMPAIGN

理论上不应该以FREE MISSION的方式完成任务，因为这意味你可以使用在开头几关的强制剧情中必须使用的F5E之外的机体，但我们的目标是取得全S及更高的分数，所以请驾驶着Su-37们去蹂躏那些可怜的Mig-21吧。

★2、难度：ACE

请不要从NORMAL或HARD的角度去评价下面的飞行战斗原则，在ACE难度中，你不得不放弃以前那些冒险的行为，例如Dog Fight时用A-10试图做出类似"眼镜蛇机动"的动作……

★3、最终目标：取得全S或更高分

如果能顺利做到这一点，那么全机体全勋章的取得只是时间问题，继续挑战更高级的目标吧！

第三讲 机体篇

相信在ACE难度里奋斗的同仁们起码都是一周目通关了，假定各位对于哪些关卡都有哪些种敌人比较了解，我们来看看应该用哪些合适的机体和武器消灭它们。

★1、根据载弹量选择机体：

本作取消了补给，而且相当数量的关卡均无法做到敌人全灭，弹药可以说是非常不足的，我们的目的是更快的时间和更高的分数，所以请尽量选择速度快，弹药多的机体吧。这里的弹药当然是指普通导弹，如果特殊武器适合攻击目标就更好，但这不是绝对的，如果地面目标较弱，单发导弹即可解决的话，何不将特殊武器用来对付天空的威胁呢？再例如第9关《憎恨的开始》里目标数目多且太分散，用较弱的对地特殊武器攻击也往往只是杯水车薪，选择普通导弹多的且机动性适合超低空用航炮攻击作战的机体或许效果会更好。

★2、根据能力选择机体：



机体选择的画面中，有两个能力槽代表完成本关机体应该达到的空地战斗能力值（累计值）以及当前机体的能力值。对于本机的选择可以适当参考第一条原则，而对于僚机的选择，请尽量选取适应本关能力值高的，只有这样才能发挥僚机最大的战斗能力，他们可是无敌的抢分助手呀。

★3、空战关卡的机体选择：

目标密集型空战的关卡，尤其是当敌人以编队的方式出现时，应尽量选择挂载XLAA/XMAA的机体，这样只要一次发射就能消灭多个敌人，可以大大节约时间提高效率；比如在最后一关27+的战斗中，用XLAA/XMAA两次齐射即可秒杀8492中队的8架战机，避免了敌机的骚扰也提高了速度；对于分散型空战的关卡，尤其是有高机动型敌方机体存在时，则选择挂载QAAM的机体效率比较高。扔掉SAAM吧，这玩意还没有普通导弹好用呢。

★4、对地战关卡的机体选择：

目标密集型对地战的关卡，而且敌人多为坦克碉堡等单发导弹无法对付的设施时，无疑SOD是最好的选择，18关中一枚SOD消灭三四辆坦克的感觉真的好爽；如果目标分散，弹药也充足，则应该考虑挂载XAGM以提高效率；如果是对付大型水面舰艇，尤其是潜水航母这种BOSS级目标，还犹豫什么呢，驾驶F-35起飞，在数千米之外尽情地将LASM发泄到敌人身上吧。

机体的选择是和飞行经验和成绩相关的，当你的经验越丰富，成绩越好，手中可用的机体也会越来越多，越来越好。等你攒够了零件和钱，迎回一架FALKEN时，上面这些让人头痛的选择几乎可以无视了，多多练习TLS去冲击极限吧！

第四讲 生存篇

请牢牢记住在ACE难度下你的机体是如此的脆弱，大部分普通机体只要被击中一发导弹即Mission failed，如果中的是AA Gun或航炮则是3下毙命，就算是DEF99的YA-10B也通常是被击中4下就完蛋，而且在某些关卡中，负伤过关时即使分数够了，最后的评价可能也拿不到S，所以懂得自保是非常重要的。

★1、对抗近程防空火力：



不要轻易飞入AA gun、运输机/电子战机的航炮以及水面舰船防空炮的射程（800米）内，如果非入不可，也请高速突击后迅速转向，例如第7关和第11关消灭敌潜水航母时，为消灭其本体而从其上方低空突袭是很危险的事情，和其保持一定距离用导弹轰才能保证安全；由于本作僚机及友军吸引力大大提高，所以SAM（1500米）的威胁相对于前作下降了不少，提高警惕一些就是了。

★2、对抗6点的敌机：

被敌机咬住6点后（即追着屁股打），请尽量迅速转向或高速摆脱，具体方法请参考飞行篇。在第15关当玩家专心寻找或保护MM的时候，经常有两个不速之客前来充当电灯泡，别因为他们让你在MM面前丢脸哦。还有第24关白鸟II里，无人机的纠缠是没完没了的，也没有时间将其全部消灭，只有边躲闪边集中火力破坏发射器，才能后顾无忧。

★3、迎战12点的敌机：

对付迎面而来的敌人，等其进入射程后，发射后就转向或调整角度，不要试图去玩对对碰的游戏，那是只属于航展表演的项目。拿第18+关中刚开始迎战8492中队时来说吧，保持距离发射完就爬升比较安全，若非要热情地上前打招呼，迎接你的是热呼呼的导弹和炮弹。



★4、被导弹锁定：

如果被较近距离的导弹纠缠，可以立即减速转向再加速，放心吧，敌人发射的不是QAAM；如果被远距离导弹的盯上，大角度高速转向或直接加速摆脱是个不错的主意，但千万别减速小角度转向，这样做的后果是，对于远处锁定你的导弹来说，你成了一个固定靶。

★5、战斗时间的把握：

在某些特定的关卡中，请时刻留意AWACS的指令，尤其是当你的机体性能不够好时，在10秒内爬升到1500米的高空往往是Mission impossible；而对于其他一些限定时间内必须完成的任务，请留足时间，不要因为前面抢分而到了后面追悔莫及。同样是救MM



PS2	游戏原名：ACE COMBAT 5 · The Unsung War			
模拟射击	NAMCO	2004.10.21	7140日元	63K
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

那关，别因为杀得起兴而让MM落入敌手，机体不好时起码要留个2分钟才比较保险。

逃命是要能灵活应变的，有些情况还要具体情况具体分析，总之记住，留得青山在不怕没柴烧，在即将创造记录的时刻被一枚不知道哪里钻出来的导弹击落可是最最郁闷的事情哦。

第五讲 飞行篇

空战的核心就是飞行，但决不仅仅是只是飞行，能够在驾驶着战机在天空划出一道道美丽弧线的同时也能在危机四伏的战场上寻觅稍纵即逝的战机，你才能真正成为ACE；即使复杂的飞行已经不能使你晕头转向，也不要沉迷于在"决路"跟随着大叔完成精彩又惊险的动作而沾沾自喜，能够在前一关把头顶上的8492中队干掉才能真正感受到胜利的快感。

★1、空对空作战

对空战斗飞行，讲究一个"活"字，就是要灵活，要善于把握加速、减速、转向、爬升、陡降以及盘旋等动作中最有效率的技巧与最佳时机。



●迎击：迎击的过程，简单概括就是加速→发射→转向→减速→加速的过程：敌人在射程之外是加速，并同时观察雷达调整角度，尽量确保自己和敌机处于一个水平面且12点即是敌人来袭的方向；如果敌机机动性高，或不止一架敌机，则接近敌机后速度可保持在1200-1500KPH左右，不可太快，因为要做好转向追击的准备，但如果来袭的敌机是一架性能一般的机体，则可大胆加到极速；视情况在距离1500-800米左右发射两枚普通导弹；随即转向准备追击或改变高度继续前进，如果不出意外，这种方式几乎可以做到百发百中，在战斗中可以极大地提高命中率，当然也可以在较远距离使用XLAA/XMAA，由于本作中它们的准头大大加强，用起来更为简单高效。实际战例：在第23关中，地形高度限制严格，而敌人是机动性极强，但行进路线单一的8492 Ofnir中队，那么正面迎击，可以说是最有效的攻击手段。



●追击：当敌人的机尾正好在前方或侧前方时，应该立即咬住敌机的6点予以追击，保证机体紧紧贴住敌人的机尾。若敌人保持方向不变，应立即加速到射程内发射导弹攻击，如果敌人机动性高，则应该进入到500米左右的距离减速发射，作好随时转向的准备；若敌人开始转向，则应该立即减速并跟随其转向，但要注意不可完全跟随目标方位指向或雷达箭头指向来转，因为你往往会被他们骗到，只有紧盯着屏幕上敌人的飞行角度或姿态来转才能保证不会失去正确方位。小角度转向时切记要减速，不能加速，否则很容易就转到敌人前面去了。就这样一直跟随目标直到其保持直线飞行，再次伺机追上攻击。在抢分抢钱关26关里，用好了追击，就可以迅速消灭一批批来袭的敌机，极大地缩短过关时间。

●摆脱：当自己的6点不幸被敌人咬住后，正如我们之前提到的，一定要尽早摆脱。本作中，除了可以利用发出指令让僚机COVER的这种被动的方式摆脱外，当然也可以依靠传统变向变速飞行来摆脱敌机，归纳起来非常简单，就是减速→转向→加速→减速→转向→再加速……转向一定要保持一个方向，如果绘成图，这种飞行就像是在画一个从里到外的螺旋图。按照这种方式，对于摆脱多个尾随自己的敌人非常有效，不论它的机动性有多强，而且可以立即对其发起反击。切记不可用减速→转向→再减速→再转向、或者一直转向的方法，这两种方式都无法有效的摆脱敌人，只会让自己陷入更加被动的状况或浪费宝贵的时间。在第16A和第17关，都有许多练习迅速摆脱敌人节省时间的好机会。

●缠斗：缠斗是最复杂也是最灵活的战斗飞行方式，可以说综合了以上4点要素的飞行，再结合之前提到的生存篇里的内容，到了实际的情况只能靠各位冷静地发挥各项基本技巧了。第18+8492这关可是缠斗飞行的经典战役，好好练吧。

★2、空对地作战：

对地对舰战斗飞行，讲究一个"稳"字，不光是机体要稳，心态也要稳，这是考验飞行员耐心的最严峻时刻，不要因为一次次的坠毁就放弃战斗哦。对地战斗的路线，总体来说可以概括成一条向下曲线、一条平行线再加一条波浪线：

●向下曲线的战斗：一般是用来攻击碉堡要素或是重点地面、海面目标。对照这条曲线，最重要的部分就是开始的俯冲过程，机体应尽量保持平衡，不要倾斜着机翼就冲下去了，不然经常会落得个机毁人亡的地步。下降的过程中，应该中和重力的作用，按住减速键，边下降，边用△键切换目标攻击，尽量在降到最低点的过程中，消灭尽可能多的目标，不论是用导弹还是航炮。然后视对方的防御力量，选择快速爬升或者转向爬升盘旋进行二次攻击。

●平行线战斗：一般用于远距离攻击或攻击无防空力量的地面目标，特别是舰队，这可是抢分的大好机会，多多利用L2+R2的自动导航功能平衡机身，然后沿着目标的分布方向进行切换攻击吧，这样的作战效率可要比俯冲攻击提高了不少，在允许的情况下应该多多利用。



●波浪线的战斗：则是因为地形因素或大量敌防空火力而进行攻击，难度系数最高，维持低速和自动导航就变得尤为重要了，特别是在峡谷等地形中转向时，要胆大心细，不要担心转不过去，也不要太大胆高估了转向应维持的速度。

★3、特殊作战飞行

起飞、降落、空中加油、教练机环岛飞行以及钻洞钻通道，你不觉得AC5对于飞行员的考验近乎残酷吗？不，当然不会，这正是展现ACE实力的一面，更是考验飞行员综合能力的大好机会。

起飞没啥讲的，加速超过150KPH拉杆就行；降落还是有点讲究：要拿完美评价的话，多利用注意调整机体的平衡吧，结合L2、R2的方向控制，减速到180KPH左右接地；至于空中加油，则是为后面的钻洞打好最后一个基础的好机会，慢慢用L2、R2调整方向，速度控制在650KPH，接近减速，一气呵成；最后那第27关的钻洞关，那可是每一作《皇牌空战》的必修课，求稳保持速度500KPH，宽阔地带可以适当加速，高度800米左右，自动导航+L2，R2调整平衡和切入角，尽量不要翻滚，集中精力躲开前方障碍，心情放轻松，眨眼工夫就过了，不过别在最后一刻因为得意忘形丢掉摇杆而造成坠地而亡的人间悲剧哦。

第六讲 补充篇

最后，还有几条补充原则是每次飞行都适用的，应该牢牢记熟，榨取能够得到的每一分，每一秒。

★1、不见鬼子不挂弦：

在作战中，一定要尽量选取合适的攻击角度和距离。尤其是在对付一些高机动性的敌机时，尽量不要浪费每一发导弹甚至每一发航炮。哪怕是已经锁定敌人，在下面一些情况下应尽量HOLD，等待最佳时机：



A) 当迎击时角度偏差较大；
B) 当追击敌人时，敌机开始转向或爬升；
C) 当攻击地面或舰船目标时，目标已位于机体的正下方；
D) 当攻击地面目标时，无法确定前方是否有障碍物；
E) 当攻击舰艇时，发现锁定的不是舰船本体，而是AA Gun、SAM等目标。

记住，争取最高的准确率通常是得到高分和最快通关时间的重要保证。

★2、军功章上有僚机的一半：

由于武器弹药有限，战斗时应该优先攻击2发普通导弹就能够消灭的敌人，把TND，A-10等皮厚的机体交给僚机吧，至少让僚机帮你将他们击伤，然后再给他们致命一击。与此同时，如果发现目标已经同时被2架以上的僚机锁定或攻击时，不要一起凑热闹，马上切换目标吧，这样才是最有作战效率的王牌中队。



★3、会用航炮才是最高：

在弹药紧缺但是时间充裕的关卡，对于威胁不大的目标，例如碉堡、坦克等地面设施以及电子战机或运输机，应该优先考虑用航炮解决；碰到E-767，C-130的速度慢的飞机也可以用来练练手。在本作里，航炮已经不是可有可无的摆设了，而且几发炮弹将敌人轰至渣的感觉还是很爽的。

★4、寻找和利用捷径：

每个关卡开始前，可以先试飞几次制定适合自己习惯的最佳行动路线，然后尽量保持这个路线行动，长途跋涉或者四处奔波都是浪费时间的做法，应该坚决杜绝。而且对于行动路线中的临时杀出的敌军，应该视情况考虑优先解决，不要为了远方的特定目标，放弃眼前睡手可得的肥肉，如果等以后再转回来消灭他们可就大大降低了效率。

★5、性价比原则：

在无法全灭敌人的关卡里，应该优先消灭性价比高的单位，例如各种大型飞机和舰艇等，其次是相对容易的地面目标，最后才应该按顺序消灭机动性差到机动性好的空战目标，要拿高分切忌乱打一气。

纸上谈兵了这么多，实际作战中还是会出现各种意想不到的情况，这时，只能靠自己对战局和机会的把握能力了，按照条条款款生搬硬套，那也顶多做个优秀飞行员而不是王牌ACE。

希望各位熟读本课程教材，灵活运用，早日拿到属于自己的ACE王牌飞行员称号。

□文/△YELLOW13△ 责编/待菜



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷





国内第一盘动画DVDMTV，弥足珍贵。收录日本最好的动画MTV，不可不看。附赠钢炼十字蛇项链，优雅高贵，炫耀送人绝对拿得出手。

动感新势力白金DVD

■定价：24.80元　　12月20日上市



双海报，贴纸，日本青学学生证可作收藏纪念。另外本期动新推出礼品版，一款附带钢炼双手机链，一款附带钢炼黑项链，均极超值，限量发行。

动感新势力22期

■定价：9.80元/19元/21元　　11月28日上市



自《电新红宝石MTV》发售爆卖后，已逾一年半。此次再次出手，集18首最值得收藏欣赏的游戏MTV，游戏业名家心血精华，岂可错过。

电新蓝宝石MTV

■定价：9.80元　　上市热卖中



以丑为美是现代人的审美趣向，斑驳粗糙如岩石，恐怖的眼睛，粗野而霸道。一个字："酷"！赠送24k纯金电镀《电软十周年纪念币》一枚。

生化危机纪念怀表

■定价：49元　　接受邮购



钢之炼金术师银时计大礼包销售一空。现推出升级进化版。更忠实于原著，表壳背面印字和双表盘图案。进口机芯，质量无忧。新版炼金术师认证证书。

银时计铝盒版

■定价：55元　　接受邮购



国内第一本游戏开发专著。作者留学美国，专攻游戏动画。本书全面介绍了游戏设计与开发的基本知识，普及与提高兼顾。敢印第三版，必有需求。

游戏的设计与开发(第三刷)

■定价50元（平装本） 57元（精装本）　　接受邮购



大象主持的《收藏寂静岭》承读者悲悯之心解困于倒悬。此次又夸下海口，称WE迷无数，必大受欢迎。以大象之拼命和制作实力，主编将信将疑。大象掘地三尺也要挖出WE迷来。

轻松胜利十一人

■定价：15.00元　　上市热卖中



合集上含12张光盘，208面全彩铜版印刷。赠送专为合集设计的钢炼兄弟联金属钥匙扣。特制豪华塑料包装盒。经典，才值得我们欣赏收藏。

动新2004合集(上)

■定价：50元　　上市热卖中

电子游戏软件

2004年第1～24期(5/6合刊售完)　9.80元

动感新势力

2004年14、15、18、22期(最新)　9.80元

掌机迷

第9、14、15、16期　10.00元

第17、18、19、20、21、22期(最新)　9.80元

电玩新势力

2004年30、31、32、33、34、35、36、37、38期(新) (DVD+CD)　9.80元

商品	价格
动感新势力白金DVD	24.80元
轻松胜利十一人	15.00元
口袋妖怪绿宝石攻略(极少量)	18.00元
吉卜力动画MTV全集	9.80元
收藏寂静岭(少量)	19.80元
标准掌机典藏	20.00元
动新红宝石MTV	9.80元
钢之炼金术师项链(第二版)	22.80元



不可错过的理由：

理由1
特别企划
『魂斗罗完美编年史』
重燃你的游戏热情

理由2
爆炒CG
『未被歌颂的天空』
皇牌空战V全剧情赏析

理由3
巨作殿堂
『最终幻想XII』
发售前最新影像公开

理由4
DVD ROM
魂斗罗手机铃声&图片
前卫你的通讯装备
豪华阵容『幻水』乐集收录

更有多款新作、MV
让你眼前一亮



附赠CD
植松伸夫『幻境』

热卖十二月♥

游戏乐趣完全发掘

TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



大家好！从这期开始，龙马接任秘技天地的主持之位。还请大家多多关照啦！说起秘技，很多人都会认为只是些小把戏，但龙马可不这么认为。一款游戏有无秘技，虽然不能影响到游戏的质量，但却从一个侧面表现了厂商对待玩家的态度，表达了他们想让玩家享受到更多游戏乐趣的意愿，而且丰富的秘技也确实可以提高游戏的乐趣性与耐玩度。龙马在这里呼吁大家踊跃向秘技天地投稿，将自己的独门偏方拿出来与大家分享，让更多的玩家在这片天地中找到乐趣。 □责编/龙马

GBA 黄金太阳2 失落的时代

日版 黄金の太阳2 失われし时代

★变态无头骑士最速战法：

我方8人分成2组，各属性一人，每队中至少2人比BOSS速度快，精灵全下，上去后不要怕，地属性的放8地2风的召唤兽，火属性的放火精灵最多的召唤兽……依此类推放完为止，死了无所谓，不死才担心。第2队上来后再放，一会他就挂了，这一招百试不爽，运气要求低，很好用的。 （四川 HEERO）

PS2 剑豪3

日版 剑豪3

★需要满足特殊条件才会出现的7名剑豪：

在本游戏中，大部分剑豪在被战胜后都会变为使用可能状态，但有7个人的性格却比较别扭，不会轻易被玩家所操控。作为游戏者，我们能容忍这些人么？当然不能！让我们来把这7个人揪出来吧！

名字	入手条件	能力
西乡隆盛	通过本篇“萨摩的豪杰”的故事模式	“豪腕”与“见切”，“顽强”能力值较高，木刀战强力
清川八郎	通过本篇“新撰组”的故事模式	“切”与“敏捷”最高，力量稍欠
几松	通过本篇“天下无双”的故事模式	全部能力值都是最高，形象也很好，可以号称最强
胜海舟	通过番外篇“100人斩”模式	与坂本龙马一样，拔刀后可以“射击”
冲田总司	通过番外篇“1000人斩”模式	能力全面较高，病卧在床的场面值得一看
泽庵	通过番外篇“烦恼斩”模式	与宝藏院胤舜同样使用长枪作为武器，攻击距离极长
锻冶屋	茶屋的比赛100连胜，并战胜锻冶屋	能力值很高，与宫本武藏同样使用二刀流

PS2 信长的野望·天下创世

日版 信长の野望·天下创世

★各种结局达成条件：

本作中不只可以使用织田信长、武田信玄、上杉谦信等人物完成游戏，也能使用其他角色来统一天下，并可以达成各种不同结局，下面就是各结局的达成条件。

结局名称	条件
普通结局	特殊结局的条件一项也没有达成
从属结局	自势力所从属的大名统一天下
幕府结局	身为被任命为征夷大将军的武将的家臣
关白结局	玩家武将就任关白
一向宗结局	各领地内有很多本院寺，道场和一向宗的建筑，大名武将的信仰不是一向宗
南蛮结局	各领地内南蛮町和贸易町开发最多，设施也有充分的发展
商业结局	各领地内的商业设施(市、座、酒藏、茶室、黄金茶室、歌舞伎小屋、汤治场)最多
荒废结局	各领地内的治安与治水在50以下，米藏、田地、水田大部分荒废

PS2 扣杀球场 职业锦标赛2

日版 スマッシュコート プロトーナメント2

★视点与BGM追加：

视点追加：年末顺位在210位、120位、90位、60位、30位、15位、5位以内时各会追加一种视点。

BGM追加：年末顺位在210位、180位、150位、120位、90位、60位、30位、10位以内时各会追加一种BGM。

★各模式的隐藏要素：

在各个模式中，只要满足了特定的条件，就会打开隐藏角色等隐藏要素，详细情报见下表。

街机模式

隐藏要素	出现条件
凌小雨	用女子选手通过PRO等级游戏
平八	用男子选手通过PRO等级游戏
卡桑德拉	用女子选手通过TOPPRO等级游戏
拉菲尔	用男子选手通过TOPPRO等级游戏
游戏手册	使用职业选手进行游戏
第五套制服	通过PRO等级以上的游戏
照片卡片1	使用职业选手通过PRO等级以上的游戏

挑战模式

隐藏要素	出现条件
照片卡片2	在NORMAL难度以上打破初始纪录

教学模式

隐藏要素	出现条件
大会照片卡片1	全部教学问题通过

观看模式

隐藏要素	出现条件
照片卡片4	使用育成选手战胜专业选手

大会模式

隐藏要素	出现条件
选手照片卡片	使用职业选手获胜
大会卡片2	4大大会出场
大会卡片3	4大大会优胜
大会奖杯	4大大会优胜（男子与女子奖杯不同）

PS2 通灵王 奋斗之魂

日版 シャーマンキング ふんばりスピリッツ

★木刀之龙与まん太的4P颜色：

将PS软件“通灵王 通灵者之魂”的记录拷到存有“通灵王 奋斗之魂”的记忆卡中，就可以在游戏中选择木刀之龙与まん太的4P颜色。

PS2 神魂合体

日版 神魂合体ゴーダンナー

★隐藏游戏模式：

本作是十分热血的超级机器人对战游戏，打起来爽快感十足。当满足了特定条件后，还可以开启隐藏模式或得到隐藏的机器人，下面就是各种条件。

模式	条件
哀の物语	通过爱の物语（任意难度均可）
协力对战	通过爱の物语和哀の物语(任意难度均可)
生存模式	通过协力对战（与成绩无关）
放课后对战	通过爱の物语（任意难度均可）
迷你机器人对战	放课后对战达成30人连胜，在主菜单选中“爱の物语”，输入右右下下左左上左

★隐藏机器人使用条件：

出现机器人	条件
コアガンナ	通过“爱の物语”第四关
ゴーオクサー	通过“爱の物语”第八关
Gガンナー	通过“爱の物语”第九关
ゴッドダイナー	通过“爱の物语”第十关
ドラグライナー	通过“爱の物语”第十三关
ゴーダンナーTMD	通过“爱の物语”模式
ネオオクサー(ミラ)	以普通以上难度通过“爱の物语”模式
ミニロボ杏奈	以困难难度通过“爱の物语”模式
コスモダイバー	通过“哀の物语”第三关
ブレイドガイナー	通过“哀の物语”第六关
ジェネシスター	通过“哀の物语”第八关
ヴァルスピナー	通过“哀の物语”第十二关
ブレイドガイナーTMD	通过“哀の物语”模式
ミニロボルウ	以困难难度通过“哀の物语”模式
ゴダンナーTMD2	生存模式20连胜

PS2 海贼王 发现大陆

日版 ONE PIECE ランドランド!

★隐藏技出现条件：

人物	技名	取得条件
路飞	橡胶枪乱打	获得赏金1000万以上
	橡胶暴风雨	获得赏金4800万以上，并使用路飞打败エネル
佐罗	百八烦恼凤	获得赏金1000万以上
	三千世界	获得赏金4600万以上，并使用佐罗打败鹰眼
奈美	极速之叉	获得赏金1000万以上
	极速风暴	获得赏金4000万以上，并使用奈美打败アーロン
骗人布	番茄酱星	获得赏金1000万以上
	赤蛇星	获得赏金4000万以上，并使用骗人布打倒库洛船长
香吉士	小牛肉踢	获得赏金1000万以上
	粗碎	获得赏金3700万以上，并使用香吉士打败克里克船长
乔巴	心跳乔巴	获得赏金1000万以上
	刻蹄“十字架”	获得赏金3500万以上，并使用乔巴打败ワポル
罗宾	十六轮花开	获得赏金1000万以上
	百花缭乱“大飞燕军”	获得赏金3200万以上，并使用罗宾打败クロコダイル

ARC 合金弹头5

美版 METAL SLUG5

★无限加分法

在第一关，分支路线走上面，到了一个有“R”的地方，迅速跳到右边的平台，这时会出来盾牌兵和土著人，干掉盾牌兵，土著人却杀不死，而且还不还手，可以无限加分。 （重庆 林玖鸷）

PS2 [后院摔角]

日版 バックヤードレスリング

★直接使用隐藏角色及观看动画：在“press start”画面按住L1键，顺序输入X、□、△、○、△、□、X、○之后全部角色使用可能，全部动画打开。



在北京雾蒙蒙的一个深秋里，有一个关于一些狂热地爱着VF的年轻人的故事，正在发生着。在低调的北京街机市场中，举办了一场纯街机环境的VF比赛。在当前的大环境下，这无疑是下水道里蹦出了一颗卫生球。有幸亲历这次比赛的我，当然有很多话要说。但我想强调的是：这只是一个关于一些平常街机玩家的故事。

张榜

比赛的组织者是一个还在校的大学生，在汇集了北京众多VF高手的论坛里，他的ID叫包子。他有组织比赛这个念头的时候，是在北京引进了VF4FT的A版的时候，这也是近几年北京引进新游戏最快的一次。“最开始的时候，是看到了有这个最新的作品进来，于是自然就有了这个想法。在论坛的QQ群里一说，立刻得到了大家的支持。”


一比赛当日的热烈场面，看来街机的爱好者现在还是现存不少的。



年轻人从不缺热情，但只有热情的年轻人是什么都办不成的。一个学生想要办起一个稍微有点规模的比赛，难度还真有点大。本次比赛的承办方，西单文化广场街机厅的两位负责人，在此时起到了非常关键的作用，无偿提供了比赛的场地及附属设施。

我和街机厅经理的这段谈话时间是在比赛当日的凌晨时分，当时他在为比赛做着最后的硬件协调工作。“我们只是想给比赛提供一个环境，在北京现在的街机环境下，这样的街机比赛是非常必须的。我感觉在很多方面上中国的街机玩家素质不一定就比日本玩家差，只是没有这样一个展现街机玩家生存状态、和吸引新玩家进来的这样一种场所。我相信随着社会的发展，人民生活水平的提高，我们的发展会越来越好。我们这次办这个比赛，主要是给这些有热情的玩家。提供一个展示自己的舞台，和希望吸引更多的人加入进来。”

论剑

比赛当日。开战前一小时，包子才带着刚印出来的比赛招贴赶到现场。招贴画不能说很小，但仅有一张，这使得它被挂在众多机台当中的时候显得非常势单力薄。街机厅特意把机台的位置做了调整，并单挤出一块场地来做大屏幕投影。


一工作人员布置的比赛会场，当日的大屏幕投影吸引了不少人驻足观战。

下午1时许，比赛开始，采取的是日本式的3对3赛制。这里我要说的是也许是我对比赛的性质有误解，也许是筹办方的宣传工作不到位，总之参加比赛的几乎都是VF论坛里的人，并没有什么外人。感觉更像是一个论坛的内部聚会。当日基本上北京的高手都到场了，比赛的水平在北京地区来说还是比较高的。会场有专人员责摄像、解说以及笔录，一些玩家也会随着比赛中的浮空连击有节奏地喊着“嘿!嘿!”的号子，场面的气氛一度十分热烈。

比赛中很多北京地区的名将都发挥出了应有的水平。比如无敌师徒队的二跑，超级把妹队的ALLEN和何风，水泊梁山队的张蒙更是在4强战中1人连挑3人击败超级把妹队。最终实力相对较强的水泊梁山队在决赛中战胜了大霸王队，勇夺桂冠。

反思

作为北京地区第一次有一定规模的纯街机环境的比赛，本次比赛是有其特殊意义的。也在相对昏暗的北京街机业中，给后来者提供了一个还算有参考价值的范本。但同样，比赛过程中暴露出的问题，也是不可回避的。

首先就是参赛人员的构成，我感觉99%以上的选手都是同一个论坛的，这样虽然在某种意义上保证了比赛的质量，但同样，没有新人的加入，对任何一个群体的发展都是无益的。我注意到的是比赛没有任何前期宣传工作，当天除了一张招贴之外，没有任何迹象表明这里有一场比赛在进行。我当然更愿意把这些现象理解为主办方的策划失误。比赛的气氛十分热烈，但同样也制造了一定程度的混乱。我看到有些选手在自己的比赛结束后就先行退场了，导致比赛越往后进行会场就越空荡，这其实也是很多游戏比赛的一个通病。但随着败退的选手越来越多，比赛场面的混乱程度超出了组织者的控制能力范围，在决赛阶段你根本感觉不到比赛在有序的进行。更有厉害的，就是在比赛过程中，有玩家的贵重物品在现场被盗，经现场广播提醒，才没有类似事件继续发生。这件小事在某种意义上说明了当日会场的混乱。


一左为组织者包子，吃苦受累的主。右是丫头，当日少数女选手之一，一个对手都没赢却拿了个第四名，真乃神人也。

在赛后，我也对包子提及了这些问题。“其实这些问题的确是，民间的比赛大家都是凭着热情，而且VF系列的门槛也比较高，我们实在不好对参赛者有什么硬性的规定。会场当日的热烈和混乱都有点出乎我之前的想象，我想这主要是受场地所限。日本的比赛选手和观众是分离的，而受这个场地的限制，我们的选手和观众几乎是零距离的，这多少会对选手有一些影响，尤其是在比赛后期。同样的，相对混乱的环境也给了一些人机会，一些我们所不希望看到的事情也就发生了。而发展新人，谁不想呢？诺大一个北京，只有几个地方有那么几台VF4FT，说实话，根本就不够。在这样的大环境下，能保住现有的受众群就很不错了。我们也向机厅负责人提出过加机器的愿望，但因种种原因不能实现。毕竟现实还是残酷的。”

是啊，也许正如他所说，正是这些因素滋生了混乱局面的发生。但我们又能怪谁呢？机厅负责人早已做了很多牺牲，并为比赛的顺利进行做了很多工作，在现有的大环境下，我们没有理由去指责任何人。在现有的环境下，我们也许只能继续着这样的混乱。



锁在笼子里的雄鹰，再怎么展翅，终究也是飞不起来的。也许有点无奈，但这很真实。诺大的一个北京城，却没有给这些年轻人在一起进行文化娱乐的场地。其实今天说的，都是您身边的普通人所经历过或正在经历的故事如果您愿意把这些故事和大家一起分享，别犹豫，请您立刻联系bens800_64@hotmail.com，我随时等着您。另外此邮箱即日起开通长期征稿业务，有意者速函。

本期日本当月街机TOP3

【传统游戏类】

排名	名称	开发商/发行商
1	机动战士Z-GUNDAM	BANDAI/CAPCOM
2	KOF NEOWAVE	SNKPLAYMORE/SAMMY
3	VF4 FINAL TUNED	SEGA

【筐体体感类】

排名	名称	开发商/发行商
1	Quest of D	SEGA
2	麻雀格斗俱乐部3	KONAMI
3	世界足球冠军赛SERIE A 2002-2003 Ver.2.0	SEGA

随着杂志的华丽大改版，这个栏目也华丽的复活了。因为种种原因，街机已经从大家的视线里淡出很久了，这对以前的街机一族来说实在有点无奈。不过随着整个社会环境的改变，相信今后大家的娱乐选择会越来越多。本期的复活版有偶亲临现场带回的北京首次街机VF比赛的报道（还有更多精彩影像报道由视频编辑小熊为大家从现场带回，请关注近期电击），以及当月日本街机排行榜。大家可以看看咱们身边街机人的生存状态以及日本街机市场现在流行什么游戏，今后偶还将给大家带来更多的版块和更新的内容，希望大家多多支持和多提意见（怎么觉得有点矛盾……）。

□文责/无无



WORLD SOCCER

Winning Eleven 8



哼哼，随着杂志的大改版，本栏目也正式由我这个电软头号伪球迷接手了，还请大家多多关照。之前总是有朋友反映说足球栏目里只有WE，显得非常单调。说的很对，今后我将致力在这个栏目里给大家介绍更多的足球类游戏，让喜爱足球的玩家能有更多的选择。本期献给大家的文章是在偶强烈要求之下由NO.23写成的WE8深度讲座，以及关于WE家族新作A3联赛的介绍。



PS2	本刊译名：世界足球·胜利十一人8			
体育竞技	KONAMI	2004.8.5	7329日元	1296KB以上
	DVD-ROM	日版	1-8人	全年龄

打开胜利之门的钥匙——重心

即使是当今最出色的足球游戏《WE8》也未能解决好的问题。进攻中，我们不能手动随意控制无球球员的跑动。防守中，也无法细微地操作非控制球员的跑动。因此很多时候，我们不得不依靠个人的攻防技术和意识，强行适应电脑AI控制的绝大部分球员所组成的场上局势。而今天《足球学堂》的课题便是对个人技术的一次较有深度的研究——重心在游戏中的表现与利用。

相信踢过足球的朋友都明白重心的重要性，身体或脚步倾向哪一侧对进攻或防守的成功与否都有着莫大的影响。而随着《WE》系列登陆到PS2平台以来，随着系列作的不断进化，人物的重心在游戏中的表现也越发逼真，一些动作的机理甚至已和真实相差无几。基于真实人物的动作捕捉制作技术，游戏中出现违反人体力学的“超自然”现象已经极大地减少。也因此，球员在攻防进行中的重心已经是我们玩家不容忽视的细节。和其他可见性的技术不同，它不需要复杂的操作，只要理解和掌握并能灵活地加以利用重心的一些必然规律，这些足球意识配合这门“隐性”技术就能使我们在游戏赛场中应付自如。

重心的规律

简单来说，在游戏中球员的重心可以分为前、后、左、右共四个方向，当球员向某一方向作移动时，该球员的重心就会相对更倾向于这一方向。并且移动速度越快，身体重心的着力越大，也就越难调整回其它方向，这是人体力学所决定而不可改变的。例如，球员向其左边的方向作快速跑动时，其重心就会倾向左侧，并且较难立即调整重心回右侧。

★**进攻**：在进攻中观察防守球员身体偏向的一侧，再施以其逆侧方向的进攻手段，就能极大地提高攻势的成功机会。可以说，它是进攻中撕破防线的一把利器。下面我们来看看利用重心的规律在盘、传、射球等主要技术方面的应用。

★**盘球**：由于进攻是处于主动的关系，在盘带皮球时，防守方也只能跟着带球球员的步伐或预判带球的方向而选择适用的防守方式，而实际上在每次突破过人前所做的盘球动作，也都是为欺骗防守球员的脚步重心而服务的。所以在带球时不断变换跑动节奏和动作频率，或作虚晃和突然变向就能在很大程度上令对手的重心很难拿捏得当，尤其是灵活性稍差、转身较慢的球员就更容易出现身体重心不稳而失去平衡的情况。



笔者认为最简单、最实用也是最常使用的过人方法，图中可见防守球员快速向盘球者跑去，由于这时候防守球员不可避免地将重心倾向在他的正前方，所以这时候只要在其伸脚拦截前一刻按方向键作变向盘球就可轻松突破了。



6星电脑也经常使用的一招过人方法。其原理就是基于进攻方球员高速盘球以欺骗防守球员的贴身跟进，让其在奔跑过程中有一个前冲的惯性，按R2使盘球球员突然停球转身，利用双方转身的时间差作反方向的突破，图中可见兰帕德失去重心后那踉跄的转身“慢”动作，对扎内蒂的突破也只能“放任自由”了。

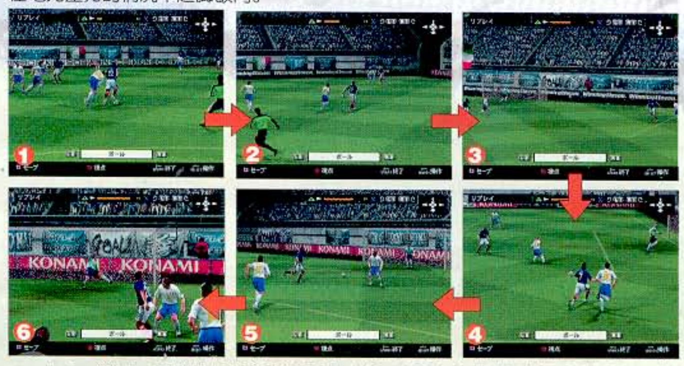
传球

同样地，当球员脚步重心偏离传球的去向路线时，其即使对在面前经过的皮球也不能很快地做出任何拦截动作，尤其在快攻中的效用更明显。



1：拉尔森盘球向右路移动作诱导式的进攻，由电脑AI控制的对方球员此时都会将防守的注意力放到他身上，并且都很自然地将重心倾向于这一方向，与此同时赛场上一些盯人的漏洞往往就是出自这种情况了。

2-5：对方防线的混乱为逆侧跑位的小罗纳尔多留下了巨大的空当，3名防守球员都因脚步重心在相反方向，而不能及时调整对身旁的皮球伸脚拦截，小罗也在毫无压力的情况下起脚破门。

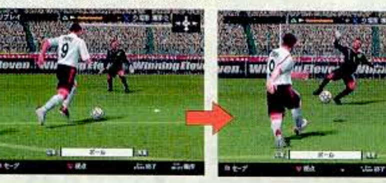


1-3：这是一组传球的综合应用图例，也是在现实比赛中经常可见的场面。首先，亨利在中圈附近位置发动快攻，此时的边后卫由于此前的压上助攻，而需要做快速的回位协防。但这样，就会使他们的重心过于倾向于边路的一侧，而很难及时调整至对禁区内的防守。笔者在这里运用了L1+△的离地身后球，这种传球方式能使对方边后卫赞布罗塔更难跟上皮球的落点。

4-6：接应的皮雷斯球不着地将皮球传给中路的特雷泽盖，而刚才补位协防的卡纳瓦罗虽然已强行转身调整重心，但终归仍不够时间将皮球截下，只能目送特雷泽盖“招牌式”的抽射入网。

射门

主要用于对付本作反应奇快的守门员。不同于其他位置的球员，守门员基本上是由电脑AI控制的，所以即使是与人对战，掌握了守门员的跑位、站位和防守特点后，射向其非重心的一侧，其做出准确扑救的难度会加大。





在2004.20期的足球学堂介绍过的反向射门。看图可知，迪达为了封堵对方射门的角度而追随鲁尼的移动方向，此时守门员的重心便倾向于一侧，这时候只要往其移动方向的反方向打门，即使没有射向死角，守门员依然无法回身扑救。





原理和图例一一样的进球，只是这次换成了30米开外的射门。在齐达内在偏右的位置带球时，布冯不得不向近角方向移动。但在他这重心偏向的同时，便给了我们射远角的大好机会，最后布冯强行调整重心做出质量不高的飞身扑救，注定皮球终将应声入网。

从图片中可看到，在这种情况下，虽然射近角的角度比远角要大得多，但因为利用了对方重心方向的关系，反而更容易取得进球。为人诟病的远射破门困难问题，通过判断就能发挥出一定的作用了。事实上，现实中很多惊世骇俗的远射也是利用这个条件而达成的。

防守

在游戏中，对无球球员的跑动比持球球员更难控制自如，还好游戏特地设立了R2键，用于随时调整球员在防守时的重心，但使用R2键防守的一大弊端是球员的移动速度过慢。因此预判进攻球员的突破方向和步伐，审时度势用R1和R2作快慢结合互相配合的操作，是防守的关键。

其实很多玩家都会利用到“重心”这项技术，但却不一定都会留意个中更多的细节和规律。“重心”攻守双方的利用与反利用，甚至能决定一场比赛的胜负。由于版面的关系，上面举的例子也只是这门技术的冰山一角，更深层次（如利用强制移动欺骗对方的重心倾向）、更多的妙用（如利用接应漏球的方式使对方陷入突然的防守混乱）都只能靠各位玩家亲身体会重心的原理，掌握游戏对相关内容的设定后才能完全发挥出应有的功效和威力了。

□文/完全实况攻略组 NO.23

J.LEAGUE Winning Eleven 8 Asia Championship



这个游戏对于我国玩家最大的看点莫过于中超和中甲球队出现在游戏里了，能使用自己家乡的球队，相信每个中国玩家都会感觉很亲切，虽然队员都是假名。为解决这个问题，这次我们先火速带来四支球队的全队员人名攻略。

PS2 体育竞技

本刊译名：J联盟胜利十一人8·亚冠联赛

KONAMI | 2004.11.18 | 7329日元 | 1123KB以上
DVD-ROM | 日版 | 1-8人 | 全年龄

【北京国安（假名：京城摩德）】

1	へー・ピン	刘鹏
18	ファン・ピン	路姜
12	ソウ・フェイ	崔威
3	ファー・ユウ	张帅
35	カートス	阿来克萨
6	ツウィ・トンシャン	隋东亮
13	シェー・ヤンロン	徐云龙
8	ヤー・ボー	杨璞
15	ガオ・ウン	陶伟
21	ゴウ・ランラン	高雷雷
10	リナード	科内塞
5	タン・ウェイ	郝伟
4	ハン・ジュンー	韩旭
2	ホウ・フェイ	季楠
7	チェン・ゾンウェイ	邱忠辉
16	ワン・ブークン	黄博文
20	ジャー・クァン	杨昊
28	チャン・チン	周宁
29	リー・ジャン	南方
23	デン・ウェイフェイ	杜文辉
32	チェン・シン	闫相闯
36	ヤードス	耶利奇

【大连实德（辽连狮乐）】

23	ハン・シー	安琦
5	チョー・ユウケー	张耀坤
16	チー・ミンイン	季铭义
12	ウー・セン	王圣
3	アディス	安迪尔森
8	ウー・ピン	王鹏
6	リュウ・ミン	李明
14	ホン・ゾンチュン	胡兆军
11	ヤン・ソー	阎嵩
9	ホウ・フェートン	郝海东
18	デルバート	西利亚克
1	チェン・トンリャン	宋振瑜
2	タン・タン	唐田
4	チャン・ヤンピン	翟彦鹏
10	ヤクピシー	扬科维奇
13	ツエー・ハン	权磊
15	チョー・ピン	张彭
17	ゾウ・ピン	邹捷
19	チェン・マン	邹鹏
20	ゲー・ラン	郭亮
21	ファン・ジー	李尧
26	チョー・ダーチン	张亚林

【上海申花（申城辰光）】

1	ルー・フェイラン	虞伟亮
19	リュウ・ゼンピン	李诚铭
7	ショー・ジャンホー	肖战波
3	パン・ジュン	卞军
16	ユン・タン	于涛
18	チェン・ゲーウェイ	郑科伟
17	ソー・チー	孙吉
14	ソー・シェン	孙祥
6	エーリツ	阿尔贝茨
10	チョー・イーリン	张玉宁
9	マッカート	马丁内斯
8	チー・チェンチン	曲圣卿
15	ウー・ゲー	王珂
2	チェン・トン	陈刚
4	ジャン・ウェイピン	贾文鹏
5	デン・フェイ	杜威
12	ガオ・ユンユウ	朱慧谦
13	ゲー・ミンファン	崔肖佳
20	ヤオ・グァン	杨光
21	グァン・ウェイ	冯祺
26	ゴウ・ファン	孙巍
29	チョー・チージュン	姚力君



【深圳健力宝（鹏城坚吉鸟）】

19	リュウ・レーレー	李雷雷
5	リュウ・ウェイホン	李玮锋
28	チー・テン	忻峰
22	ヤー・シン	袁琳
21	リュウ・ペン	李明
10	ゾン・ジー	郑智
2	チェン・ユンチェン	陈永强
29	フー・ロウレイ	陆博飞
8	ゾン・ピン	郑斌
30	ディクス	考瓦克斯
3	ジャン・ミン	杨晨
7	ディル	吉马
9	リュウ・イン	李毅
1	ソン・コン	孙刚
6	ファー・ヨンフェン	黄云峰
11	シュー・セン	薛申
13	チェン・ヤン	黎斐
15	ウン・ゴンウェイ	温光辉
17	パン・グァンハン	黄凤涛
18	ジュー・ボンウェイ	赵朋文
20	ゴウ・ソーチェン	张辛昕
23	ウー・ゴンフェイ	王宏伟

作为亚洲足坛的权贵一族，在欧陆踢球的各球星也会出现在游戏里，不过名字是假名，还需要在WESHOP里花150WEN购买之后才可以登陆使用。其中我国登陆慢连的“天才少年”董方卓也有出现，让人感到有点意外；而闯荡欧洲好几年的老枪中田却没有出现，同样也让人有点诧异。

游戏中中超队伍大多数采用的都是442阵容，且采取双后腰配置，这就导致了球队攻击力在一定程度上的不足。不过上海的马丁内斯、深圳的李毅和大连的郝董都是属于冲击力较强的选手，在与亚洲球队的征战中会起到很大作用。而北京虽然采取352阵型，但两个边卫的能力不够强，导致了整队的攻击力不足。

ソウ・チーカイ	SDF	孙继海
シャ・ジューイー	OMF	邵佳一
トン・ファンゼー	FW	董方卓
イシワタ	DMF	稻本润一
ナラユバ	OMF	中村俊辅
スミキ	FW	铃木隆行
ホソヤマ	SMF	广山望
タカムラ	FW	高原直泰
ヤマニハラ	FW	柳泽敦
カヤブキ	GK	川口能活
トサ	DMF	户田和幸

临时乱入的废话：11.17晚上中威进行的两场大战实在是让人捧腹不已。这样的结局，恐怕只有上帝和希区柯克才想得到。

□文责/连看5场球而不倒的无无



游戏电影制作家·编码篇

通过上一期的讲解，相信大家已经掌握了制作游戏录像的基本方法。不过要将自己的攻关录像发布到网络上，还必须为它"瘦身"才行。

在上一期杂志中，我们介绍了使用电视卡录制游戏画面的基本方法。如果你在录制时使用的是未经压缩的AVI格式，那么录出来的视频文件容量将会非常巨大，不便于保存和传播。而如果你按照上期所介绍的方法在录制的同时使用MPEG-2或者MPEG-4方式对视频进行第一次编码，那么所得到的文件容量大致会与VCD影像相仿，可以制作成光盘保存。但是要打算把录像发布到互联网上提供给各地的玩家下载的话，那这样的文件容量仍然显得过于庞大了。以目前的网络条件来说，国内的用户大都使用512K至2M带宽的线路，一般只有将视频文件的容量控制在每分钟5M的范围内，才可能引起更多人的兴趣。为了达到这一目的，我们还必须对视频文件进行第二次编码，将它转换为容量更小的RMVB或者WMV格式。在这一期里我们就来了解一下怎样使用Real Producer和Windows Media Encoder完成这项工作。

CHAPTER1 本篇所涉及的软件

软件名	版本号
Real Producer Plus	10.0
Windows Media Encoder	9.0
Realplayer	10.5
Windows Media Player	10.0

CHAPTER2 开始前所要知道的

按照上一次我们所介绍的方法，在录制MPEG-2或者MPEG-4影像时，建议把码率设为软件所容许的最高数值，例如6000Kbps或者更高。可能有些朋友会问，既然我们最后的目的是要缩减文件的容量，那为什么不在最开始录制的时候就把码率调低一些呢？关于这个问题，原因有两点：第一，MPEG-2和MPEG-4编码方式并不是为低码率（比如500kbp/s或更低）而生的，它们没有对较低码率进行特殊的优化，所以在码率较低的时候，画面的表现就不尽如人意了。相反，RMVB和WMV格式则是专为较低码率准备，适用于较低带宽条件下的下载和观看。大家可以自己尝试一下，同样的一段视频，分别以MPEG-4和WMV格式编码，码率都设为300kb/s，你可以很明显地看到，WMV格式的画面质量要比MPEG-4高一些。第二，我们将视频录制完成之后，往往还会要对它进行进一步的剪辑加工。剪辑加工实际上也是一个重新编码的过程，它会无法避免的造成画质损失。为了最后可以得到较为满意的效果，我们应该尽可能的使用画质最高的源文件。如果你一开始就把视频文件编为较低码率的话，以后就很难再进行加工了。

基于以上两点考虑，我们应该在允许的范围之内尽量录制最高画质的原始视频文件，而且在其后的剪辑加工过程中要将它妥善保存好，不要急于将它从你的硬盘上删除。如果在加工过程中出现什么失误的话，就可以用原始文件来重新修改。

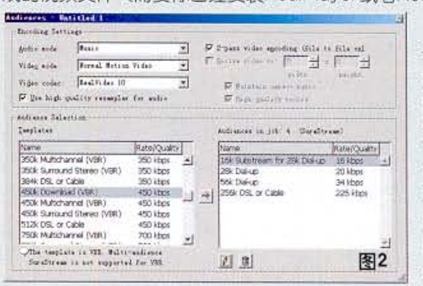
CHAPTER3 Real Producer

Rmvb格式是Realnetwork公司所制定的视频音频编码格式标准。它具有压缩比例好、画质损失小等等优点，是现在网络上非常流行的视频格式。Real Producer（Plus）是官方的Rmvb编码软件。

打开Real Producer，我们看到的主界面如图1。在界面上方有两个视频窗口，左边是输入视频显示窗口，右边是输出视频预览窗口。在编码过程中，我们可以从右边的窗口中预览到输出的效果，如果觉得不满意的话可以马上停止编码并且重新调整设置。在左下方的面板中，你可以在Input file一栏输入你需要转换的视频文件位置。这里如果选择Devices的话，则是直接从视频采集设备进行实时录制。刚才我们已经分析过，最初录制的视频文件最好采用画质更好的MPEG-2或MPEG-4格式，不推荐直接将它录制成Rmvb格式，所以这里就不再对它详细说明了。


图1

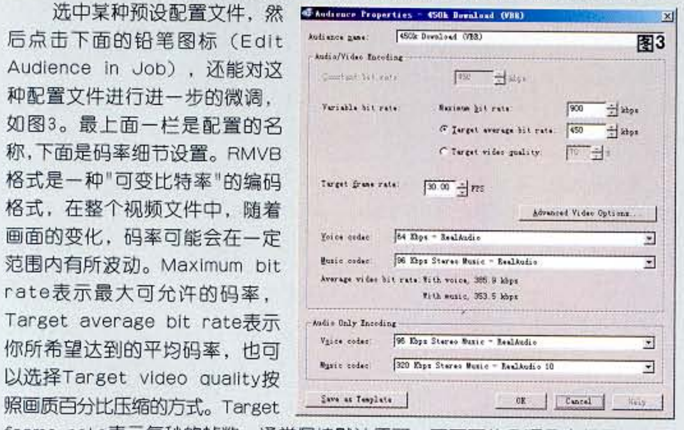
在右边的面板中，上方有三个按钮，分别是Audiences（受众）、Video Filters（视频滤镜）、Clip Information（剪辑信息）。在Video Filters选项中，我们可以对视频进行一些微调，例如剪切其中的部分。Clip Information则是你希望添加到视频文件中的信息，例如作者资料、版权声明等等。今后在播放你所制作的视频的时候，这些信息就会显示在播放器的相应位置。此面板下方还有四个按钮，分别是Add File Destination、Add Server Destination、Edit Destination、Remove Destination。点击Add File Destination，便可设定你所制作的视频文件的保存位置。Edit Destination和Remove Destination分别是修改保存位置、删除保存位置。而Add Server Destination则是Realmedia文件服务器设置，用于配置专门的Realmedia流媒体服务器，一般用户是不需要用到的。右边还有一个Play RealMedia File按钮，编码完成后点击它就可以观看生成的视频文件（需要你已经安装RealPlayer或者RealonePlayer）。


图2

在以上这些设置中，最重要的是Audiences部分。所谓受众设置，就是根据观众的实际情况，调整视频编码的选项，以获得令人满意的效果。Audiences面板如图2。左上方的三个下拉菜单中，Audio Mode指的是声音模式，包括Music（音乐编码方式，音质较高，一般选用这个）、Voice（声音编码方式，音质较低）、No Audio（无声）。Video Mode是视频模式，例如你想得到较为锐利的画面，就可以选择Sharpest Image；而假如要得到比较柔和的画面，可选择Smoothest Motion。一般这里保持默认的选项Normal Motion Video即可。Video Codec则是指编码模式版本选择，可选RealVideo8、RealVideo9、RealVideo10。高版本的编码方式所制作出来的视频可能会在画质方面有所提升，但无法在旧版本的播放器上正常播放，而且对电脑硬件配置的要求也更高一些。现在最主流的编码模式还是RealVideo9，建议大家使用这个选项。如果开启右边的2-pass Video Encoding（二次通过编码模式）选项，那么会先自动对源文件进行一次分析，确认了它的具体信息后才进行正式编码，好处是更有效的提升画质、缩减文件容量，缺点是多花费了一段分析文件的时间。Resize Video to这一栏可以调整输出视频的大小，如果不选取这一项的话就是默认和源文件尺寸相同。如果取消Maintain Aspect Ration复选项的话，调整大小的时候可以不按照原视频文件的长宽比例。Use High Quality Resample for Audio指使用高质量音频编码，High Quality Reszie指调整视频大小时采用高画质方式，这两个复选框默认状态都是已经选取，保持原样即可。

下半部分的面板是码率配置，也分左右两栏。左边是可供选择的预设配置，右边是当前所使用的配置。我们可以看到在默认状态下右边有四种配置方案，这样

制作出来的是"多种受众配置"的Rm视频文件，就是在同一个视频文件中包含了几套不同画质的配置，然后根据下载用户的网络条件自动选择最合适的画质。如果用户的网速较慢，就会自动下载画质较低、容量较小的画面，以确保播放流畅。不过Rmvb格式并不支持多受众，所以我们先要使用下面的垃圾桶图标（Remove Audience from Job）将现在的配置删除，然后再从左边选取合适的配置，点击中央的箭头把它添加到右边。每种配置的名称前都标示有该配置所适用的带宽，标示带宽越高，制作出来的视频文件画质就越好，当然文件容量也越大。最大可以选择到5M带宽的码率。出于网络条件和画质两方面平衡的考虑，一般450K左右是最易令人接受的。另外，还有一些配置文件是以画质百分比标示的。在上一期中我们曾讲到，在对视频进行编码的过程中，如果是高动态、多活动角色的画面，就可能会消耗更多的容量。使用画质标示方法的配置文件，就是在固定一个画质参数的情况下，根据源文件的细节来调整码率。例如同样选取90%画质，那么制作出来的《真·三国无双》录像，肯定要比《生化危机》录像的文件容量大一些。


图3

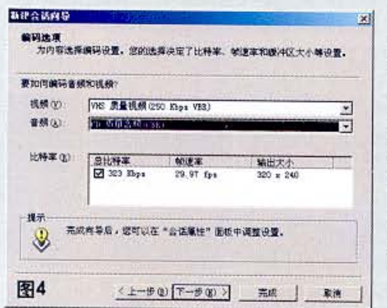
选中某种预设配置文件，然后点击下面的铅笔图标（Edit Audience in Job），还能对这种配置文件进行进一步的微调，如图3。最上面一栏是配置的名称，下面是码率细节设置。RMVB格式是一种"可变比特率"的编码格式，在整个视频文件中，随着画面的变化，码率可能会在一定范围内有所波动。Maximum bit rate表示最大可允许的码率，Target average bit rate表示你所希望达到的平均码率，也可以选择Target video quality按照画质百分比压缩的方式。Target frame rate表示每秒的帧数，通常保持默认便可。再下面的几项是音频压缩的设置，如果你想减少音频对文件容量的开销，可以在这里把音质调低。由于我们的目的是制作较长时间的游戏录像，而并非音乐欣赏，所以对音质要求不高，一般设置为32kbps以下就已经足够了。

设置全部完成之后，回到Real Producer的主面板，点击右下角的Encode按钮开始编码。要注意编码并不支持中断之后继续。编码完成后，你需要Realplayer或者Realoneplayer来播放所生成的Rmvb文件。根据你所采用的编码模式版本，对于播放器的版本也有一定要求。如果你采用了realvideo10的编码方式，则需要Realplayer 10.0或者Realoneplayer 2.0以上版本。

CHAPTER4 Windows Media Encoder

Windows Media Encoder是微软公司出品的视频编码软件，可将视频编码为WMV、ASF等格式。WMV与RMVB各有优劣，相对来说以WMV格式编码的视频较为锐利，而RMVB格式的视频较为柔和。从压缩比例方面来比较，WMV格式要略低于RMVB格式。声音质量也是RMVB格式略好一点。但是WMV格式具有一点无可比拟的优势，就是它只需Windows自带的Windows Media Player便可播放，而要播放RMVB文件还必须购买并且安装专用的软件，这在一定程度上给用户带来了一些麻烦。所以在世界范围内，WMV仍然是应用相当广泛的一种编码方式。Windows Media Encoder有官方中文版。

运行Windows Media Encoder之后，首先会出现一个会话向导。第一步让你选择工作方式，包括实时录制、广播发放等等，这里选择"转换文件"。第二步选择源文件的位置和输出文件的存放位置。第三步选择"内容分发"，也就类似于Realproducer中的"受众设置"。你首先可以看到几个大类，例如"文件下载"、"渐进式下载"等等。每一类中都包含一些不同的预设配置，方便你按需要选择。在这里选择"文件下载"。接下来的第四步是编码选项，也就是选择码率。根据你在第三步选择的种类不同，这里提供的选项也不同，我们可以先选择"VHS质量视频(250 Kbps VBR)"和"CD质量音频（CBR）"，如图4。现在就可以点击"完成"按钮结束设置了。但如果你还想设置视频信息（类似Realpruducer中的Clip Information）的话，可以点击"下一步"进入到第五个步骤。


图4

大家可能已经发现，在第四步选择编码选项时，每一种配置后面都标有"VBR"或者"CBR"字样，它代表什么意思呢？VBR表示就是我们前面介绍RMVB格式时已经提到的"可变比特率"，在这种配置下，不同时间下的码率是可以在一定范围内变动的，你所选的码率只代表平均码率。当画面上活动角色少、动态不明显时，就会自动降低码率，减少容量消耗，节约带宽。当画面上活动剧烈时，就会提高码率，加大容量消耗。这样做的好处是整个视频文件画质较为稳定，缺点是各个不同段落之间码率不同。VBR文件适用于下载至本地硬盘后观看。CBR则是"固定比特率"，整个视频文件的码率保持固定数值，这样的话在画面活动剧烈的时候画质自然就降低了，所以前后画质可能有所差别。而它的好处是适宜于通过专用流媒体服务器提供给网络用户在线实时观看，在观看过程中不会因为码率的波动造成视频停顿。对于我们一般用户来说，很少会使用专用流媒体服务器来发放视频，通常都是采用提供下载的方式，所以当然是VBR更加适合我们。

根据向导设置完成之后，便进入了Windows Media Encoder的主界面。不过先不要着急开始编码，为了获得最佳的效果，我们还可以先点击工具栏中的"属性"按钮，对编码设置作进一步的调整。在属性面板中共分为"源"、"输出"、"压缩"、"视频大小"、"属性"、"处理"、"插件"、"安全"、"高级"等九页。最主要的是"压缩"页，如图5。按照我们之前在向导中的设置，编码方式已经被选定为"文件下载（计算机播放）"、"VHS质量视频(250 Kbps VBR)"、"CD质量音频（CBR）"。如果你觉得不满意，可以在这里更改。点击右边的"编辑"按钮进入微调界面，对预设的配置做一些更好的调整，如图6。这个面板分为两页，分别是常规页面和进一步设置页面。在常规页面中，我们可以选择各种视频和音频的编码方式，例如CBR、比特率VBR、质量VBR等等。在进一步设置页面中可以调整视频和音频的具体码率。一般音频码率设置为32Kbps以下就够了，视频码率则一般调整为350-500Kbps左右。如果使用"基于质量"的配置，可以设置为85%-95%左右。属性面板中的其他各页大家可以自己去了解一下，有很多是和Real Producer中的相应内容类似的，相信都不难理解。

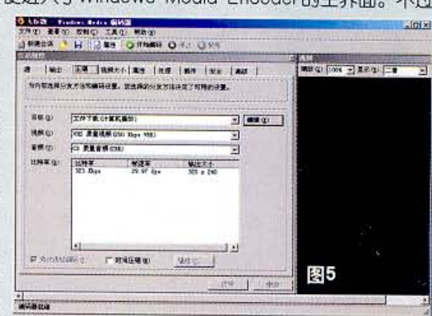

图5

图6

WMV文件制作完成之后，只要使用Windows自带的Media Player就可以播放了。

CHAPTER5 更进一步剪辑加工

Real Producer附带有一个名为Real Media Editor的工具，我们可以使用它对RMVB以及RM格式的文件做一些简单的编辑工作，例如分割、合并等等。要注意，只有配置完全相同（包括分辨率、码率等各方面都要相同）的两段视频才可以合并。Windows Media Encoder也附有类似的剪辑工具，但是只能分割，不能合并。需要提醒大家的是，使用这些工具对文件分割或者合并其实也都会造成画质损失。一两次操作可能无法看出来，但是如果你尝试对一段视频反复进行多次剪辑的话，就会发现画质大为下降。

经过编码之后，我们的游戏录像已经被大大"瘦身"。现在有不少网络服务商提供50M左右的免费空间，这大约可以容纳10-20分钟的影像，对于一般的游戏录像来说已经是足够了。如果你拥有100-200M的私人空间的话，甚至可以考虑发布一些全程录像。不过，也许你还想对自己的录像作进一步的美化，例如增加精美的片头、添加解说字幕、制作影片花絮等等。我们将在下一期为你继续讲解视频的剪辑加工技巧。

□文/火锅饭　责编/荇菜

非主流记事（一）

古已有云"胜者为王，败者为寇"，游戏业界同样如此。无论一款主机诞生之初寄托了何样的雄心壮志，终究都逃不过市场的检验。商场如战场，每一个胜利者背后，都湮没了无数失败者的身影。今天就让我们翻出那些尘封的名字，看看它们是否仍然在你记忆中闪亮吧。

真正的始祖ATARI 2600



↑Atari 2600的机型实体图，左边是它的包装盒外观。

于1976年由Atari公司在美国推出的Atari 2600，是史上第一部真正意义的家用游戏主机系统。可能有朋友会质疑我把它列入"非主流"一类。确实，ATARI 2600并不能算是真正的败者。它在当时未曾遭遇敌手，霸占整个市场数年之久，可谓不折不扣的"主流"。但是也正因为这个原因，导致了Atari 最后的崩溃。没有竞争对手的局面导致了它不思进取、固步自封，Atari其实是败给了自己。数十年过去了，Atari的名字也不再被今日的玩家所熟知，因此我仍然将它列入本文，作为"忘却的纪念"。

让我们看看Atari 2600的规格：它的核心是一颗1.19 Mhz的4位元6507 CPU，主机上附带有128 Bytes的RAM和6Kb的ROM，卡带容量一般为2K，CPU的最大寻址范围是4K（不过通过技术手段可以使卡带达到10K的容量）。用今天的眼光看Atari 2600的硬件机能当然毫不起眼，然而却正是它开创了今天上千亿美元的TV－GAME产业。

Atari 2600革命之处在于确立了"以家用电视机作为显示器、使显示器和主机体分离，并以线缆连结的手柄作为输入控制单元"这一概念，这成为以后大多数家用机的标准系统结构模式。当时所谓的家用游戏机大多都以笔记本电脑为样本，自带显示单元，而且控制器是集成在主机上的，这些因素抬高了整机的价格，操纵也不方便。而Atari 2600的巧妙设计却大幅降低了成本。另一个划时代的创新就是其可更换式游戏卡带的登场，在此之前的大部分游戏机的游戏都是固化在ROM里的，一旦玩腻了这个游戏，其主机的使用寿命也就终止了。而Atari 2600对应的卡带却可不停的翻新，使主机一直保持相当的吸引力和创新力，可以说凭这一点才使得家用游戏机真正超越了其他玩具，达到了娱乐设备的顶峰。

当年Atari 2600轰动全美，销量2500万台，截至到1982年其普及度已达到了美国家庭平均3户一台的程度，在全世界也是风靡一时。天文数字的装机量使得那些为Atari 2600制作软件的厂商尝尽了甜头，而随便制作的低水平游戏也会被人抢购，粗制滥造的作品充斥着市面。顾客们的不满如同火山爆发之前一样的积压着。





终于，在1982年的圣诞节，Atari 2600的巨大市场由于劣质软件的泛滥而崩溃了，软硬件全面滞销。谁也不知道究竟这场风暴造成了多大损失，可以看见的事实是美国游戏业市场几乎一夜之间消失，世界游戏业的发展也因此停滞。这就是所谓的 Atari SHOCK（雅达力冲击），对后来任天堂的社长山内溥影响非常巨大，直接导致其游戏少而精的创作思想。任氏的第三方软件商为其创作的游戏受到最为严格的品质和数量的控制，正是因为受到这一反面教材的警醒。

战斗的开始世嘉MASTER SYSTEM

如果说Atari2600到今天仍然有很多人记得，那么现在介绍的这款世嘉的8位机则更加默默无闻，也许大多数人都从来没有听说过。

1983年，SEGA面向世界发行的第一款8位家用Video游戏机便是这个SG－1000。仔细看看，SG－1000的手柄控制装置居然还是摇杆式的。接下来让我们看看与SG－1000同性能的后续机种SG1000II型和它的手柄控制器，SEGA经典的圆盘十字键终于出现了。注意，它是没有Select和Start键的。（顺便一提，在FC设计之初，为了降低成本，FC的设计者们设立了SELECT键。这样就只需要将指令固化到模块当中，而不必将它写入到游戏程序里。当时的游戏程序只是以k来计算的，尽管只是这么一个"不起眼"的指令，但工程师们为了节省它所占用的空间，也是花了一番心思的哦）

↑SG1000的初期型，SEGA字样大大可见。

↑SG1000II，看起来像个收音机……手柄上出现了经典的圆盘型十字键。

在被称作MARK III的MASTER SYSTEM完成型中，SEGA终于开始使用它们所钟爱的硬派黑色了，而手柄也变的更为花哨（不过看起来很不符合人体工学的设计……）

很奇怪的是，我在查找这些资料的时候，发现了一款在日本没有发卖的MASTER SYSTEM II，看其"样貌"已经有MEGA DRIVER的风范了。

MASTER SYSTEM与FC同为8位机，那么它的规格是怎样的呢?让我们来看一看：CPU使用的是Z－80A（4MHz）；ROM 8至48 K （可选择）；RAM 18至32 K （可选择）；图象用 V－ RAM 16 KB；画面解像度：256x192；画面构成彩色是15色＋1色；尺寸／重量353（W）×210（D）× 46（H） mm/1.1kg；MASTER SYSTEM后期追加音源：PSG3与1个杂音。



↑Master System Ⅲ，开始使用黑色外壳。

再看一下数据对比：日后的王者FC，其CPU6502主频为12MHZ的8位处理器；PCM音源：2个矩形波，1个三角波，1个杂音；仅仅容量8K的主内存；画面解像度：256X224；硬件发色数52色中的13色同时显示。

通过比较，我们可以明白FC的能力比起SEGA的MASER SYSTEM确实是要强大的，不过FC当然不是仅仅靠着硬件优势胜出。后来的事情无数次证明，强大的硬件并非在商场争夺中确保胜利的条件，只有充分的软件支持才是取胜的关键啊。

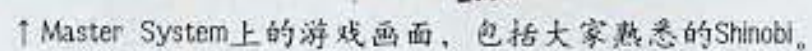
从这个时候开始，SEGA真正开始参与了游戏界的硬件战争，并且逐渐确立了自己的硬派风格。尽管在8位时代，它的影响力仍然非常有限，但SEGA这个名字已经开始逐渐被人所熟悉。

最后让我们来欣赏一下MASTER SYSTEM上面的游戏画面。从这些游戏看来，可以清楚的知道，在8位时代，仍然是ACT，STG以及部分运动游戏的时代，那时的RPG还仅仅是个很小的比例。到了今天，RPG已经成为游戏市场上最重要的力量，而没落的ACT也许还在怀念当年的风光吧。其实我想，早期的游戏时代，刚接触游戏的人们对于游戏画面和动作的华丽可能更容易受到感染，今天被我们称为light user的这群体，不是和当年接触游戏的人们一样么?



↑Master System Ⅱ，Mega Drive造型就来自于此吗?







↑Master System上的游戏画面，包括大家熟悉的Shinobi。

□文/天竹夜雨　责编/荇菜

NGC的VGA转接线改制指南[续]

在2004年第23期中我们刊登了NGC的VGA信号改制方法，但是有些玩家反映按此方法操作后出现一些问题，因此在这一期中我们再补充说明几点注意事项。

关于NGC的选购

中国市场上的一般是日版或者美版的，都是NTSC制式，而且日版和美版的游戏只要通过开机前的一个开关来解决，就是切换了内部的BIOS，并不是什么直读芯片，一根跳线就解决了。在同一台主机中内置了两个不同版本的BIOS，这好像也是任天堂的传统了吧。不过日美的记忆卡格式不一样，不能通用。如果开机时检测到记忆卡中有不同版本的游戏记录的话，会提示你格式化记忆卡的（此问题可以通过Freeloader这个引导程序来解决）。提醒一下大家任天堂官方的SD卡转接卡（DOL－019）并不是游戏进度记忆卡，而是游戏截图记忆卡，然后把游戏截图电脑，支持它的游戏只有一个，不要买错了。



有些朋友反映使用NGC的VGA输出线之后无法正常进行游戏，启动后就会发生黑屏等现象。其实这是因为改用VGA输出线后，就强制使用逐行模式，如果你的电视机或者你要玩的游戏不支持逐行，再或者你的操作方法有误，就会出现这样的问题了。

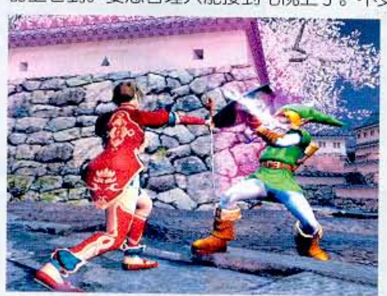
关于支持VGA的NGC游戏，和DC一样，不是所有的游戏都支持，是否支持在官方网站上面一般都有说明。如果明确标有480P逐行的标志，就表示可以使用改制的VGA电缆，在说明书的最后一页也会有怎样开启逐行模式的说明。不过现在还有一种取消了数字输出接口的NGC，不要购买这种就可以了。

VGA电缆的使用方法

关于逐行模式的开启方法在游戏的说明书中都有详细描述，不过为了防止有些粗心的玩家没有注意到，我在这里还是讲解一下。把线连接好，注意固定好VGA端的螺丝。这时可以连接电视，放入支持VGA的游戏。开机后不要动摇杆，按住B键，这时显示器可能黑屏或者是花屏，请耐心等10秒钟左右，直到电视画面上出现是否使用逐行扫描模式的提示，再按A键确认。现在你看到的就是标准VGA效果的NGC游戏画面。注意VGA电缆不支持热插拔！千万不要在玩游戏的时候拔下插头，如果出问题了我可不负任何负责。

现在你看到的就是能够完全展现NGC机能的100%的逐行画面。我保证这绝对能够让你眼前一亮，和DC的VGA画面比较，这绝对是更上一层楼的精美动态画面。

VGA标准是分辨率640×480、水平同步扫描频率：31.47KHz垂直同步扫描频率：60Hz。由于开机画面和主机的管理界面不是VGA信号，所以没法在显示器上看到。要想管理只能接到电视上了。不支持逐行扫描的游戏和PAL 60Hz的游戏在显示器上都无显示。它们的水平扫描频率都是15.75KHz。这不是同步信号，信号传输时有群延时，不容易匹配。很久以前的Amiga电脑显示器，支持这种水平扫描频率是15.75KHz的输出信号。还有一种水平扫描频率是24.83Khz的监视器输出信号，分辨率是640×400，NGC支持不支持我不知道。那些不支持VGA信号的游戏，不知道是在制作和运行中使用到了所有的NGC内存和视频缓冲区，达到了NGC的极限，还是在编程时为了节约成本而降低了材质的细致程度，让NGC不能输出逐行的信号。



所有视频制式与应用都对群延时差异反映敏感。敏感程度取决于信号数量及其带宽。NGC的数字接口上有27MHz和54MHz两种带宽时钟，被用到的只有54MHz。这么高的带宽传输640×480 60Hz的分辨率是绰绰有余。

Fs=有效水平分辨率×有效垂直分辨率×垂直刷新率/0.75=640×480×60/0.75=24.58MHz。其中0.75是有效视频因子。即使是连接LCD，输入带宽为采样时钟频率的1.5倍24.58×1.5=36.87MHz，这也远远小于54MHz。可能是当初为了支持更高的分辨率所以这样设计的。我不推荐用LCD，因为LCD根本就不能玩游戏，全屏延迟！

在输出隔行信号时，U与V的数字输出加入了延时级，使采样率为4:2:2，NGC的视频带宽底线就是27MHz。RGB与分量视频都包含多路信号。RGB信号各通道具有相同的带宽，而分量视频则不同，因此对于RGB来讲群延时的匹配比较容易，而分量视频则要困难一些。因为U与V信号的带宽只有亮度信号Y的一半，所以它们的群延时是Y信号的两倍。解决方法是加入延时级，使Y信号慢下来。要让15.75KHz水平扫描信号翻倍，这种方法不行。另一种解决方法通过使U与V信号的采样率加倍，使信号带宽相等，即将4:2:2的采样率提高到4:4:4，这样就可以将信号当作RGB来处理。多出的U于V采样在抗混叠时被丢掉或在重建应用中被平均掉。可以在模拟接口上加入倍频电路，很容易。不过这样效果不好，会有严重的信号损失和失真。在数字输出的接口上加倍采样率，不过这需要缓冲区视频内存VRAM和单片机的协助。要处理连续的离散数字视频数据RGB成本可不低，未压缩的640×480每1帧的画面在8Mbit左右，每秒60帧的画面多大的缓冲区？这还取决于单片机的运算速度和内存的延时。要充分利用54MHz的视频带宽，使用离散数字线加倍缓冲电路完全可以提高分辨率和刷新率。我会在这方面努力的。

关于声音方面

现在不少的NGC游戏都支持Dolby Surround Pro Logic II，这是5.1声道的矩阵模拟环绕音频信号，要想听到环绕效果必须有相应的解码器，Logitech的THX 680音箱支持这种编码，主要还是因为它具有了相应的解码单元。创新也有单独的解码器Decoder－1000，这个好像在中国还没有上市。如果没有硬件的，用软件的也可以，把NGC的Audio out接到PC声卡上的Line in上，或者制作NGC的光纤S/PDIF输出，连接到声卡的S/PDIF上。用5.1的音箱与PC相连，只要有相应的软件解码器就可以了。有的DVD播放软件自带这个功能。现在还没有PC的声卡支持这种格式的硬件解码。要是没有5.1的音箱，使用模拟环绕声的杜比耳机效果也不错。Dolby Surround Pro Logic II在游戏的官方网站和游戏盒子的背面都有支持与否的说明。



我的VGA转接线按照我的改制方法绝对可行，我在2004年初为北京的几位不认识的游戏玩家免费改过几根，都没有问题。文章早就快写完了，就是因为学习紧张的原因耽误了半年，北京有我改制好的VGA转接线的玩家，看到这篇文章后不要奇怪，希望我给你们改制的线都没有问题。我的上文没有说明信号的整合变换原理和VGA信号工作原理，只说明了改制的方法，玩家要是在改制的过程中有什么困难，或者哪里不明白，想知道原理什么的，可以与编辑部联系，我会考虑再写一篇问答FAQ。要是还有其他困难，我在2004年底和2005年初为玩家免费修改。要是希望使用PCB印刷电路板＋电容和NGC光纤输出的发烧玩家较多，也可以和编辑部联系，我就出一个双层PCB印刷电路板。请说明是希望单一VGA接口的盒子，还是像DC的那样具有视频和音频输出RCA接口的多功能VGA盒子。

希望大家多提建议，谢谢阅读。

□文/张依思　责编/荇菜





十年间，世界上发生了什么？

地球上出生了3亿人；
互联网用户增长了270倍；
65种语言消失；
科学家发现了12,866颗小行星；
96,354,426对男女结婚；
25,457,998对男女离婚；
人们喝掉7,000,000,000,000罐碳酸饮料；
平均体重增加15%。
中国第一本专业游戏杂志。
《电子游戏软件》 1994—2004



是的，十年了。这其中我们有起伏、有颠簸；有悸动、有憧憬；有坎坷、有低谷，但感谢每一位读者陪我们一起走过这段岁月。

十年中，我们并不完整，不过当时代的烙印在我们身上留下痕迹的时候，相信我们也被时代所记住。

十年中，我们并不完美，不过在所有的瑕疵错误缺憾给我们留下伤痕的时候，也留下了财富。

十年中，所有的喜乐悲愁，都是人生的一部分，我们愿意背负着它们，与您一起，继续走下去。

期刊迈入了新的一年，不过时间的指针却尚停留在2004的岁末。或许，这是一个好时机来表达一下我们的思绪和感情？

十周年，不会有任何华丽喧闹的增刊或者活动，我们只想可以跟读者们一同平静地品味一下这已成过去的年华，然后扔下它，翻开新的一页。

其实没有什么可以纪念，连时间本身都只是一个人为的标记；睁开眼，这是新的一天，这是新的一年，这是全新的一期电子游戏软件。

一日读报，从一则广告中读到了左侧那些颇有意味的信息，谨此借鉴一用。如果可以的话，就把上面这段话作为我们十年来的心情和感悟谨作纪念送给大家吧。

很遗憾我是来给电软挑刺的。我觉得电软不耐看的软肋就是攻略，干巴巴的。毕竟电软是给广大爱好者看的，而不是只供有机人士独享的东西。我还是喜欢剧情类型的攻略，不知道是不是会觉得我太自私，因为我是无机一族……（贵州遵义 back）

很喜欢传说系列，强烈要求电软连载传说系列小说攻略！（安徽淮南 冷たい指先）

攻略的风格还真是众口难调啊，我们目前一直在努力加强的是攻略质量，而在风格方面的确还是偏重于攻关实用型的。但所谓见仁见智，有的读者希望看故事，文学性多一些；而有的读者却也表示具体、导引性的东西可以再多一些……杂志的版面是有限的，对于很多具有丰富深邃世界观的游戏来说，做一个完整的剧情故事有的时候会不大现实。不过我在上学的时候曾经练就过一门功夫，就是可以在一张草纸上密密麻麻地写三层字，做各种演算和笔记，然后自己还能全部认出来……当然只限于我自己认识，所以估计用来在杂志上摆本来放不下的文章也是不大可能的（主编：……根本就是完全不可能的！），更何况这门"绝技"如今也已经变为了过去时，现在自己动笔写字的机会越来越少，别说三层了，就连自己的名字写下去都觉得分外难看，直用脑袋敲桌子。不过我可以自信地说，自己的英文写得不错哦，比汉字更像中国字……所以啊，淮南一中的郭啸同学，你来信说希望我可以回信，还说了很多诚挚的话。很感谢你对我的支持啦，不过你还年轻啊，又是高三，就快高考了，我要是回信的话……嗯，总之就是对自己的字很没自信啦。就容许我姑且在杂志上做一个回应吧，希望你一直支持我们的电软。

唉，电脑时代，社会和科技进步的代价就是人的生理功能逐步退化丧失吗？好痛苦……说远了，对于那些希望看到剧情攻略的读者们，游戏是一个一个出的，杂志是一期一期做下来的，现在还无法预定到那么详细，但保证不会让你们失望的。但其实在这期杂志上我们就新开了一些注重评论赏析的栏目，不妨一读。

布塔不就是布尔玛+贝吉塔吗，他干嘛不直接叫特兰克斯呢？（辽宁沈阳 齐羿）

新来的小编布塔我知道他名字的由来。布塔就是布丁+蛋挞(塔)，我真是强啊。（上海 张奕）

唔，布塔同学前几期在手札里面说的"有奖竞猜"还真的有回复啊，不过我可以告诉您，错！他好像不是龙珠迷耶，我个人给大家一个提示，多从发音上想一想。一个提示不够？那好吧，其实跟吃也有关系，不过不是食物哦。如果确实有收到奖的话，记得分我一半。

祝福 Blessing

很高兴能给家写信。很喜欢电软，很喜欢家的这个专栏（女友也是）。电软是一本能看很久也不感觉累的书。在我写信的时候，女友在报名考研，而去年是她和电软陪我度过自己考研的那段时间，真的很苦，辛苦她了。在此，我想在这里祝她考研成功。也祝电软越办越好，风兄头发越来越长。

（沈阳 汤雨宁）

我们谨把这份祝福登在这里，感谢你们对杂志的支持。



戴着眼镜睡觉~最近读的书

游戏之外我们还有什么？

其实有很多东西，但一被问起来却总是要落到掰着手指头或者脚丫子咬着嘴唇皱眉想半天才能说出来的地步，这到底是怎么了？别人如何我不太清楚，但自己似乎是被游戏这一摊子事占据了生活中的大部分时间，想干点什么到头来才发现根本没那份精力和心思了。

不行，我要改变，我对自己说。

于是我开始留意身边的文学读物，因为以前自己总是会读一些小说之类的东西，但几乎近一年来，我的枕边就放着一本书，而且是英文的。那本书很大，封面很硬，适合用来垫着放饮料和零食，书名是《Abnormal Psychology》(5th Ed.)——"变态心理学 第五版"。

但最近终于有了心思去买一本书看了，韩寒的新作《长安乱》。其实之前他的《三重门》我看了感觉还不错，至少是在讲一个故事，一个我还能看懂的故事。但这次就完全不一样了，他在书里说了什么我几乎是一概不知。韩寒同学这次玩文字游戏似乎是玩得过火了，愤世嫉俗或者是生活感悟太多了就压得人有点儿不知所云。他是要影射些什么，还是要反思些什么，我真的不懂。在此向大家非常不推荐这本书，不过谁让我当初也算是"冲着名字去的"呢，真是自找。

那么各位正在看着闯家的朋友呢，你们在游戏之外的时光里，又有着怎样其它的阅读？不妨向我推荐一下吧，这也是一种交流呢。当然了，那些"高中语文课本 第六册"，"大学物理"什么的就不要提了吧。

Little Tips 改版后可能您觉得有些眼花缭乱，其实很多栏目之间都是互相呼应的。比如从发售表到点评到铁板烧到攻略，我们是从预告、介绍、评价推荐一直做到入门指导以至于通关和深度研究的，带给您全程服务。

声音 Voice

电击是电软附送的光盘，其实这个光盘还是有点内容的，我们也是一步一步看它成长起来的。且不说大象、风林等人的露面，看得出他们还是想搞好这个东西的。但最近看了五六期后实在是有点受不了那个日文地狱，就忍者那么一个单词的发音，几个人翻来覆去的折腾了N期，也不见个所以然来，我都有了砸电视机的冲动。要说没有素材，完全可以先不做，等凑够了内容再出来嘛，何必呢。知道大家为了弄个节目装疯卖傻的不容易，我们也体谅你们，但这样实在有点过分了。我看类似的电玩节目很少有跳过不看的，但这里我破戒了，看到这个我就按NEXT。说这些话没什么特殊意思，只是吐口郁闷之气而已。谁让我还是按期买电软呢。（上海 太难了）

有喜欢的，就有不喜欢的（或者应该反过来说？）其实有一些读者还来信问最近怎么看不见星川等人的栏目和节目了。杂志的定位和风格，我们会根据需要在稳定中调整的，所以多少有些变动都是正常的。不过您也说了，名人他们也不容易，干丢人的差事还要陪着笑脸。记得有一次名人因为之前一期讲错了词而被“拷打”吧，我们看那一期的节目里他只是被绑着手吊在那里没多长时间，其实拍摄的时候NG重拍了无数次，他就一直无怨无悔地被绑在那里几乎一下午，连饭也没有吃。之后被拖着在地上拽也是完全没有用替身的（废话，长他那个样子的也找不出第二个）。所以呢，郁闷的诸位呢先消消气，原谅他们一次吧，毕竟这也是个体力活。

第23期封面手感绝佳！拿书在脸上来回擦……（山西长治 jeefwk）

哇，你也感觉到啦，说实话我们小编在拿到那期杂志后也觉得手感与众不同呢，有一种略显粗糙打磨过的质感，个人觉得有点儿像薄砂纸……哦，对不起比喻不太对，不过用来擦脸的话也许会使皮肤更加光滑呢。

有说23期封面的，当然就也有评论第24期的。

24期的封面给人很不好的感觉，来不及乱做的吧？（上海 YMZZ创可贴）

告诉你一个很不幸的消息，木头听到这话之后就从楼上跳下去了，好在我们众人眼快手疾抓住了他的脚，所以很高兴还能留下一只鞋子。

24期的封面是有改变，不过这个改变是有意的。我们在想之前在封面上压的字是不是过多了，担心读者会不会觉得有些乱，于是那期尝试着减少一些，做得简洁一些。当然了，这个改变本来就是尝试性的，等着看看大家的反馈如何，所以如果有人觉得不对劲是很正常的；但那的确不是“来不及乱做的”，其实木头为这个想了好半天呢，结果……创可贴同学你看看，你的一句话犹如一盆冷水，木头他就跳下去了。嗯，好在是一楼，“医生说只摔坏了一排牙齿”（参见星爷的“回魂夜”）。

俺命好苦啊！上学期由于PS2玩得太过火了，直接导致邓小平理论课没及格，这个学期还要重修。一个学分100块，2.5个学分刚好250……现在我又不好向家里要，只有从生活费里省。可怜我一个月只有400块还得拿250来交重修费，现在天天都得啃馒头。最让人无法忍受的是最新一期电软在这紧要关头到了，就这样，我高举馒头冲到书店老板面前，掏出身上仅剩的20元：“老板，最新一期电软。”

在这里奉劝所有学生（特别是大学）玩家：玩游戏一定不要忘了学习啊！（武汉 simon）

Simon好可爱，这个“250”也算是一种自嘲精神吧。玩与学这个话题早已经说得滥了，个中分寸和情绪，真的只有自己经历过才能学会如何去把握。人就是这样成长起来的。不过发一句个人感慨，真正走入社会之后才会发现，其实做学生才是最轻松的。因为那个时候有很多事，我们不必去考虑，也不会考虑，但正因为这样，才有那些无忧无虑的美好回忆。

不过现在学分已经有半个之说了么？馒头也可以半个半个地吃，那simon同学，如果可以的话，你在手头紧的时候不如先买半本电软吧……

其实我已经买了50009行货，现有实况7、真三国无双2、ICO三款软件，但玩了一段时间以后光盘被光驱擦出了几道弧线痕迹（要知道我平时是非常爱惜光盘的），我另有一台39001也是读正版就从没发生过这种情况，手上收藏的一些DC、PS正版也无此现象，不知道还有没有买了行货的玩家遇到这个问题，也算是提醒大家注意吧（虽然恐怕买行货的也没几个人）。另外还希望电软向SONY呼吁多出行货软件啊，我们不指望能和日本欧美的玩家同步享受最新的游戏，但是起码也要有港台行货的水平吧。再说之前也有不少繁体中文的游戏啊，汉化技术方面应该不会有太大的问题吧？实在不行英文版的我觉得也可以接受啊……(武汉 rockfish)

多出游戏的问题，其实也并不是完全由SONY一家能决定的，到底能不能出行货版在中国发行，也需要通过游戏原制作商或发行商的同意。至于汉化方面，其实我们民间的一些游戏爱好者或者团体的实力都是不俗的，而且他们也会使用一些大众本土化的翻译方式，无论是看上去还是听起来都会更亲近一些。之前同官方有过一些这样的合作，就是不知道目前在多大程度上厂商方面意识到这种合作甚至培养我们本土人才的价值。至于英文版，对于各种出版物所包含语言的问题，我们国家出版署方面是有着规定的，全是英文可不行哦。

错了，错了啦！！

23期电软有我的名字出现啊！好开心的！但是那内容就不是我写的了……我想写内容的那位肯定恨死我了吧，呵呵，那可要问北斗君啦。话说回来，我本来一看有我自己的名字都兴奋死了，可一看内容又从山顶掉到谷底啊！原文的作者也不要气馁啊，再接再厉，这次就算我抢了你的功劳了，对不起啊！

（上海 顾春辉）

北斗已经被我们从窗户扔到楼底下去了。对于这个错误，在此我们诚挚道歉，那段文字的正确作者是北京的陈宇（我没说错吧？真要是又说错了拜托读者大人们先忍了吧，不要说出来了，我可不想被扔出去啊）。

风兄好，我在网站上看到PSP的发售价不是很高啊，我本来还想买NDS的，但是看了PSP的售价之后，购买NDS的决心有了很大的变动。PSP实在是太诱人了，SONY真的是要把赔本生意做到底啊，这样的竞争我们玩家也是比较愿意看到的吧，说实话真的不希望NDS输，但是我又想支持PSP。不知风兄有何高见？（成都 kiki君）

“丰胸”目前没有什么高见，他继续健身去了……其实如果觉得两个都很好的话，可以考虑都入手啊。厂商们可以斗个你死我活，而我们玩家只要享受其竞争成果就好了，这两样东西对于我们来说没有什么矛盾吧。当然了，资金方面可能是一个问题，但现在看来没必要也不太合适抢在第一时间入手，比如NDS，在国内已经被炒到了比较高的价钱。听说那风兄本来是打算购入一台的，但订购电话号码刚拨出一半就看到了价格暴涨的消息，算算自己口袋里的钱，只够去健身房丰胸的了，于是咽了口唾沫先忍了。



怀旧是一种生活态度，但却不是唯一的生活态度。

是一种什么动力驱使我们的思绪和心情回到过去？我们的身体在现实里，但心却在已逝的过往中。我们知道那一切不会再回来却又忍不住想把自己嵌入往事的影子中去。

这就是怀旧，但你我都应该知道，它只应该是一种消遣罢了。把在已是灰黄色的回忆中浸透的心情拎出来抖一抖吧，我们是要往前走的。

似乎是一些莫名的感慨，但近来看了太多的文字都在感慨过去的游戏多么多么好，那段游戏时光怎样的无与伦比。但这一切，其实只是因为它们已经过去了而已。高桥留美子老师在《一刻公寓》中曾经说过：“死人是无法战胜的”，其实对于事物也是一样。有这种怀念是难免的，但总放在心上却是一种自我消耗。过去与现在无法比较，有些事情想想就好，如果可以轻松地放开，才说明我们更成熟了。

什么都在改变，从游戏到氛围到我们的心境，全都是一样。而且这是客观的，你无法抗拒。过往有过往的愉悦，现在有现在的欢乐。其实有很多东西，如果你真的能够再次站到它的面前，吹弹去那积于表面上的灰尘之后，常常会失望地发现这与自己心中所想象的那个近乎完美的形象相去甚远。所以我们要做的并不是逃到过去，而是站在这里，你可以摸摸头说哎呀，家里还有一台老FC呢，然后吹着口哨去买小型PS2，这样最惬意了。

有所回忆，正说明我们成长了，仅此而已。

警告WARNING

翻开下一页的话，您可能会发现一些刺激性内容，其程度如何视个人不同的心理承受能力而定。请确认自己做好了足够的心理准备之后再继续翻阅。

Little Tips

12月份值得关注的一些游戏：SE的“DQ&FF富有街”，NAMCO的“复活传说(Tales of Rebirth)”，KOEI的“决战3”，眼镜厂分别在GC和GBA上的两作机战，以及TECMO的“影牢2”。



如果你有倒着翻杂志的习惯那么很不幸你已经中招了……

↑这是辽宁省铁岭市第X高级中学Y年Z班（你们也不希望被人找上门暴打一顿吧）李三童同学很具勇气的cosplay（那还把名字说出来）。虽然恶搞，但其实表情还是很敬业的，只是，我实在忍不住要笑啊。赞！

我始终分不清蛋糕和披萨到底哪个好。希望杂志用更明确的事物来进行划分吧！（天津 刹那）

其实我们也一直想发动读者的力量来群策群力呢。对于编辑点评中的"形象事物划分标准"，也只是我们小编的想法而已，完全有可能有更形象生动的一套方案，所以如果读者们有什么好想法好创意，不妨来信给我们说说。另外刹那同学，我们目前的那个蛋糕其实指的并不是那种华丽的大蛋糕，只是可以随意买到的零食类糕点罢了，所以还是pizza更好吧。

23期坊间的伤痕中，街机游戏的永恒瞬间里把KOF96的图说成97的了，不爽。（钦州 衰神精英）

说实话，我也很不爽。因为自己唯一玩得比较多的格斗游戏就是KOF系列，其中很自然的，对最早的大蛇篇感情是最深的。结果负责编排的木头那只白痴把96愣说成了97，不应该啊，他的游戏历史绝对要比我长上很多啊，看来只是一时笔误了，大家原谅则个。

一位真正的战士

家里的感觉真好啊，现在天冷啦，小编们有没有穿衣服防寒啊？是不是都是无敌啊，不怕冷的可以来比比看啊。（湖北荆州 余伟成）

衣服当然有穿，只不过是多少的差别，当飞月首先在穿着上提前进入了严冬之际，我们还有一位战士至今仍然活在夏季，他就是光芒耀眼指引人们方向的"北斗"。依然是短袖，十分精神地来回跑，令人十分怀疑他的身体材质到底是什么。

诸位小编好，有一个可能有些菜的问题，请问什么叫"受身"呢？（北京 李响）

嗯，难道上期那个伪非的"日文教学"还真激起了大家的一些兴趣？这个词原本是柔道中的一个专业术语，大意指的就是被对方摔投出去后，在接触地面时利用肩肘等部位顺着原本的力道迅速恢复平衡和正常体态的一种手段。当然目前这个概念被广泛地应用到了游戏，尤其是格斗类型的游戏中。一种情况就是与现实差不多，在接触地面的时候通过特定按键来做出特定的动作解除硬直，快速恢复体态，以免狼狈地"拍"在地上；比如很多格斗游戏，又比如很强调动作性的传说系列作品。而另外一种情况就是发展到当被击飞到空中的时候，也可以"身子一扭"，以平衡的姿势翩然落地，这种方式在现实里面就很难做到了，要是我的话恐怕连"今天早上吃什么"都还来不及想就已经撞到墙上了。但游戏里面神人满地跑啊，比如流行的无双系列游戏里面，再剽悍臃肿的人也其实都是水蛇腰，身子一扭就躲过接下来的追打了。而发展到近期的格斗游戏，也从早期只能地面受身进化到空中也可以了，比如罪恶工具系列。

神游公司在NDS即将发售的日子发售行货SP，是不是为发售行货的NDS做基础呢？比如说调查一下神游SP的销售状况，然后再决定要不要发售神游版本的NDS？我准备要在过年入手NDS，目前等待中，我已经在等待电软到货的情况下学会了等待。（河南平顶山 血帝）

所谓一切皆有可能，选这个时候发售神游SP，可能只是当初定好的营销策略中的一步；也或许是在新一代掌机登场后为SP再找一方新的天地；当然也有可能就是为NDS铺路。这些其实也并不矛盾，血帝同学，你可以等待的不只有电软，不只有NDS，你也可以期待中国游戏市场真正正规化的那一天。

怀念 Memorial

真的好怀念中学时看电软的心情，那种等待了一个多月后拿到就急不可待地要把它看完，没看完晚上就躲到厕所看，与同学一起分享"家"里的笑话等。但是现在看电软真的再也找不到那种感觉了。也许是人长大了，电软也长大了，变得更商业化了，更趋向于潮流了……（深圳 易变兽）

好痛苦啊！为了支持正版，我不顾周围人的劝阻，义无返顾"特地"赶到上海买了行货版的PS2！现在真是后悔莫及啊，如果上天再给我一次机会的话，我会对这台主机说十个字：对不起，不能把你带回家……行货版PS2的软件推出速度可以和饿得走不动的乌龟相媲美，就连已经推出的软件我觉得汉化的程度也不好，除了三国无双是中文配音（咱就不说这配音的水平了），其余连配音中文化都没有，亏我那时还万分期待，还以为"WE7"会听到黄健翔的声音呢（大象配音也行啊）。汉化是否是因为字太多而进展慢呢?如果真是这方面的原因，还不如先汉化一些格斗类和体育类的游戏，大家想一口气就看到FF、合金系列等大作，我觉得也不太现实。（杭州 魔鬼肥肉人）

有些时候就只好学会接受现实了，不只是汉化方面的技术和人力上的问题，发行和审批等方面也要循序渐进啊。不过说到这个语音也汉化的问题，您难道还真觉得我们国内的配音很好听吗？足球解说是一回事，给剧情配音就是另外一回事了，如果真是大象来的话……



我是在去年六月份时才买第一本电软，当时正是我对游戏痴迷的时候，去书店翻了十几本游戏杂志，唯有电软还算令人满意。遂买下。回去后看了十天，一种信念自心底产生并深深地烙在心中：电软每期必买！离买第一本电软已经过去了一年半的时光，在这一年半里，发生了许多事情：考上了大学成为军人，从买电软到买电新再到买动心，钱不断减少……唯有一事未变，那就是电软一直陪伴在我身边。

近日（也就是昨天）买了两本电软，一本为本年第23期，一本为2002年第12期。也许是看到我眼中燃烧的激情，那书店老板娘给终不肯给我打折，那本1月的杂志我只好全价买下。付完钱她还问我买旧书干嘛？切，我才不理她哩！不过买这本旧书，我还真是有几点原因的：

一是封面有我最爱的YUNA。我太恨自己为什么没有早一点买电软和电新，这样我就可以早一点接触那些经典的大作了。

二是看一下两年内电软的变化。巧的是这一本是电软月刊的最后一期，要不然死了也不知道电软居然曾经是一月一本。从月刊到半月刊，小编也换了一茬又一茬，游戏内容也是一波换一波，唯独电软的风格未变。当我拿到这旧的电软时相当感动，感动是因为闯关族的家，黑白惜别号；是因为看到两个字母"DC"和两个音节"SEGA"；是因为看到电新金版MTV的广告……

旧书还有一个令我有一种无法形容的感觉，那便是关于行货PS2的消息。我一开始感到很惊讶：2002年就有行货PS2的传闻？而且还很逼真，仿佛2003年初就能拿到手似的。看到国内对行货PS2的期待很早就有了。（江苏 胡栋良）

讲述 Story

家里的生活 Life in Game Life in Home

鲁迅说过，真的勇士，敢于正视淋漓的鲜血，敢于直面惨淡的人生。其实还要加上一句，敢于笑对变幻无常的天气。

北斗君自天气开始转冷之后依然故我，虽然偶尔会披上那么一两下长衣，但基本还是短袖的打扮，这种激情给了我们周围的同事以莫大的动力。



所谓久旱逢甘雨大概就是如此了，就在大家都快累得要死，纷纷欲跳楼之际，终于得到了一次集体出游的机会。很多编辑及美编都参加了这次度假村休闲之旅。看看这张照片，你都能认出几……啊？你说照片太小，一个也认不出来？（轻声：这就对了）啊不不，我什么也没说，小也没办法吗，我们的版面有限啦。如果读者不介意的话，我们下期可以放一张整页的大照片上去，大到你只能看见衣服。

不过此次出游，仍有多人未能成行：其中一人是因为误吃了隔夜的饺子而导致轻度食物中毒。

欢迎挑错

如大家所看到的，我们这全新的一期是真心实意的"革命号"，从形式到内容，从实用到赏析，我们都花了心思去打磨研究。不过最终效果如何，还需要等待读者的评判。那么对于这革命的一期，我们诚挚开展"挑错"活动，希望广大读者尖锐指出本期中你发现的任何错漏或硬伤之处。

不论是来信或者email或者网络留言，可以采取任何方式把意见反馈给我们，我们在改进之余还会在杂志上"点名表扬"哦，另外还会抽取热心读者回赠精美礼品。

Little Tips "现在地铁里的小偷多了，望各位乘地铁上下班的小编们看管好自己的财物，谨防小偷有机可乘！"这是北京的读者Jeffrey给我们的友情提示，也转送给大家吧。当然公交车什么的也一样要注意哦。

刘若英有首歌叫“后来”
那我们就来说说“近来”

近来支持我们杂志的热心读者中有很多投来大量稿件，不过这里要再次提醒一声的就是，如果您的文章较长，请事先向我们联系询问一下，否则版面安排方面可能会有问题。比如洪沁源读者通过email的投稿文风感觉不错，但近万字的篇幅令人有些头痛，不过请稍安毋躁，我们会做出安排的。

近来支持我们杂志的忠实读者中还有一些投来不定量的现金，说是邮购各种刊物云云……这样子是不好的，夹带现金的话在登记等方面都很麻烦，何况我们这里是编辑部——我的意思绝不是把现金寄到发行部就可以，总之以后请不要这么做了。那些已经寄钱来的读者也不用担心，我们会妥善处理的。

近来支持我们杂志的可爱读者中还有一位为了邮购方面的问题，直接把各种银行卡和邮政卡的卡号及密码都寄过来了……这就、就更令人匪夷所思哭笑不得了。首先很感谢你对编辑的信任，不过也不要以这种方式来表达吧。好在你说里面的钱不多，也就百元左右的样子，否则真要出了什么问题谁都很难解释。那些密码什么的我们已经毁掉了，今后请千万不要再做这样的事了。

以上，所有关于邮购方面的问题，请直接致电发行部：010-64472177或者64472180。如果确系质量或者其它一些环节上的问题，绝对会负责调换或者退款，但这些事务确实是出于我们编辑的专业范围之外的，出于节省大家时间的考虑，请不要再向我们询问了。

在24期的“最受世人尊敬的100位日本人”这条新闻中，有一个词用的是“今次”，这应该是日语的词吧，用中文的“这次”不是更好，为什么非要中日混和，这种情况完全可以避免，非必要还是用中文更好。（重庆 thefantasy）

经常接触日本资讯的话，难免思维和用词方面都会受到一些影响。不过个人觉得，“今次”这个词发音似乎比起“这次”还另有一番味道，至少也算是避免了用词重复。至于是哪种语言的问题，其实这种文化互相影响的现象已经非常深远了，比如日语对我们语言的影响远比我们想象得要大。就好比“名词”这个词，其实就是来源于日语，在上个世纪之前我们都没有这个说法的。

最近狂玩合金装备，才知道什么叫经典。突然想到，小岛秀夫实在是聪明一世糊涂一时，为什么不学史艾一样把合金装备1、2的剧情连贯做成CG电影卖呢？这样的经典作品不是特卖也是大卖啊！风林你说是不？（江苏常州 穆欣）

小岛同学听到这样的话估计是要哭笑不得了，你这是希望它好呢还是想它挂掉呢，这个比喻说的……FF的电影当初可是票房惨败啊，把整个Square会社牵连到几乎垮掉的局面。虽然小岛秀夫从小的梦想就是成为电影导演，不过所谓术业有专攻，毕竟是两个领域的事情，若只是借着个名字授权出电影还可能分得一杯羹，就好比生化危机。而如果是带着做游戏的惯性去做电影，很可能就两个两面不讨好。现在个人觉得小岛在合金系列里面有些过于倾注自己的世界和哲学观了，强要所有的玩家都去接受它。不知这次的MGS3究竟会如何？

感悟 Emotion

最近不知道因为什么，大家有些怀旧。宿舍里玩得最多的游戏就是十二人街头霸王，只是没有了往日机厅里的人头攒动，因为是在模拟器上玩的。当网吧正在城市里迅速蔓延的时候，儿时曾伴我消磨无数时光的机厅已不见了踪影。现在能在宿舍的模拟器上打街头霸王，我觉得自己就应该感恩了。随着又一声KO的响起，我的人再一次倒下了。本来在隔壁宿舍已是无敌的我，在自己舍长手里折了。选人，再战。

也许自己的心情已在岁月不断的流逝中渐渐地改变了：我不会再像以前一样那么在乎输赢，败了也只是败了，没有什么值得抱怨的。而小时候碰见了这样的状况则会很生气或是很容易跟人口角。现在想起来，多少有些觉得可笑。我并不是说自己有多成熟了，只是玩游戏的意义在变。如果说儿时的游戏是在寻找快乐，那么现在呢？又是为了什么？

更多的时候，在游戏世界里只是为了实现一些什么，比如梦想。有人幻想当大侠，他会在角色扮演里得到满足。有人喜欢金戈铁马则大可以去打三国。于是，托游戏的福，我们得到了一些在现实生活中很难实现的东西。然而，这样毕竟只是短暂的，又有多少人能够一直玩下去。终有一日，发现曾热爱的游戏褪了颜色，每个月新鲜出炉的大作在不断增加，而能做的只是雪藏。是我们游戏的心死了，还是这个世界变化得太快，以至于我们无法去适应它。

有没有想过，如果有一天雪藏电软都成了习惯，那样的话是不是有一些悲哀。没有了对游戏的执着，是闯关族最大的无奈。有很多人根本就没有PS2或者连掌机都没有，所以电软上的攻略对他们来说没有什么实际意义。那么对他们来说，买电软又是出于什么目的呢？难道是热情，对电软创刊以来一直不变的热情。而电软呢，有没有想过为这些人做一些什么？（北京 孤独的狼）

我们为您做过什么？问得好，也许当初电软的创刊给中国的玩家带来了一种全新娱乐方式的启蒙，也带给了大家一种希望，但在这个发展过程中，也许真的有一些事情是我们在不由自主或者无可奈何中被丢下了。现在更重要的是，我们将会为您做什么？

可爱又可怜的木头似乎已经成了杂志的全方位代言，读者大人们有问题先想到他，有话聊先找他，甚至有怨气要发泄首先想到的也是他。人家木头很冤的啊，这个形象征集的具体甄选工作可不是由他负责的（我可没说是大家觉得他的审美不过关哦）。

电软形象征集之暴打版



其实白痴的是我

相信大家都注意到了，在之前的24期编辑点评中，有两块分别关于“新魂斗罗”以及“皇牌空战5”的文字放反了。而那个栏目的责编，是我。

什么？你说你刚注意到原来我之前是那个栏目的责编啊……哎，因为这个被大家发现，我去撞墙了。

这个错误是比较严重的，我诚挚向大家道歉，如果大家不肯原谅的话，我、我有礼。

所谓的“礼”其实也是故伎重施，我以前在GameBar曾经做过的，就是送大家几首音乐。同样是放在电击光盘中名为“MUSIC”的压缩包里，里面有两首游戏BGM。

说是礼物，其实也很不希奇啦。

两首音乐都出自“战国无双（猛将传）”第一首是“小牧长久手”，也就是游戏中小牧长久手这个战场的主题音乐。曲调紧张中又不乏轻快，极富节奏感，很容易令人心中涌起那种驰骋沙场、所向披靡的冲动快感。在音乐的高潮部分尤其有一种飞舞云端的轻灵。历史上在本能寺之变后的1584年，羽柴秀吉与德川家康曾率军在此会战，是日本战国进入秀吉统治时期前的重要战役。

另外一首则是“大阪夏之阵”。1615年，德川家康对已经势微的丰臣家进行最后的讨伐，而援助丰臣家的真田幸村身后只有一座经过此前的“冬之阵”被迫填平了护城河的裸城。面对占优势的德川军，这是决死的一战，或者更应该说是必死的一战。但就是这一战，展示出了真田幸村杰出的军事才能，最终名垂青史，号称“真田日本第一兵”。战役中他几乎就成功地杀掉了德川家康，但最终还是力尽战死，可以说尽显“明知事不可为而为之”的精髓。这首BGM初听起来并不悦耳，甚至有些沉闷，但渐渐地那种焦躁的鼓点就会把人带入大战临近、萧瑟肃杀的氛围中。虽然是战争的BGM，但始终显得很平缓甚至有些悠扬，但正是这种反差的刻画预示出了那不可避免的悲剧结局。整首乐曲在清冷中显示出了一种反抗命运的勇气。

下期预告：想知道与您同读一本书的人都有着怎样的关注吗，想知道木头心目中的王道游戏吗，想知道下期的客座明星是谁吗？敬请期待。另外别忘了，在下期短短的四页中，将会隐藏着一个小秘密哦。 **Little Tips**

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME HAPPY LIFE

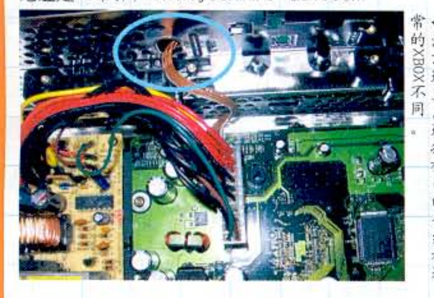
一年一度的“光棍节”又到了，“限量典藏版钻石王老五”的龙哥一大早就收到了N多损友们的短信节日祝贺。为了表示庆祝，中午拉上编辑部的一众小编们去楼下的水煮鱼撮饭。有幸作为硕果仅存的几个光棍之一，自然是当仁不让的主动请缨掏腰包，直到结帐时才发现忘带钱包了……最后还是找小沛同学借的银子(残念)。晚上约了几个以前的好友再次“过节”，一边吃着小火锅一边感叹“出席人数”一年比一年少，也许明年就只剩下龙哥一个人庆祝了。晚上CHECK一下游戏发售表，发现最近的大作多到玩不过来，奋战到3点，关机睡觉。——摘自《龙哥的光棍节日记》

□责编／被佛祖告之你不当光棍谁当光棍的龙哥

最新XBOX死机问题

硬件 Q 龙哥，我很喜欢微软的XBOX，因为它机能有够强劲，而且可以自己DIY，其乐无穷。所以最近新买了台XBOX，可是加装了芯片之后好像有时候会死机，请问这是怎么回事？真是出师未捷身先死啊，请龙哥一定要帮这个忙，我现在都快郁闷死了！（天津 僵尸肖恩）

据龙哥所知，最近购买XBOX的其他玩家之中改机后也有人出现过这种情况。他们最大的共同点就是使用的是现代内存＋飞利浦的光驱，并且是在改机之后；而使用三星内存+三星光驱的同型XBOX则运行良好。这些XBOX与V1.6的其他XBOX主机相比，区别主要有以下几点：启动菜单时偶然会死机；刷写BIOS时会出现黑屏但仍可正常刷写；连接开机键、出仓键的导线是褐色而不是平常的黄色，目前发现的生产日期主要在2004年9月13—16日之间（这一统计结果还不完善）；微软菜单编号为5960，核心编号为5838，与V1.6一致。由于其类似于V1.6的XBOX但又有所差别，目前一些相关网站暂时将其命名为V1.6B。当然，已经购买了这种型号XBOX的玩家也不用担心，法国已经有达人修改了M8 Bios，并放出只适用于 v1.6以及v1.6B版本的“Yoshihiro EvoX M8 1.6B Memory Fix Beta4”，通过它就能够修复现代内存的死机故障。有需要的玩家可以去下载一个，地址是http://www.yoshihiro-dev.com



←注意这里，这排褐色的导线和通常的XBOX不同。

周边 Q 我有一台SP，由于不懂爱护，外壳也已磨得灰白一片，只好换为黑色的，可能是颜色反差大了，屏幕感觉变亮了（笑）。不过，按键手感都变得不爽了，尤其L键有时还不灵，真郁闷，什么原因呢？虽说NDS快出了，可我不想让她那么快就退休呢！能否帮我？另外前几期（忘了具体是哪一期）电软有介绍XG2 TURBO加强版的烧录卡，个人感觉十分对味，就立即请假外出买了一盘，可拿回来后，竟发现没驱动。我就又兴师动众地跑去计算机教研室下载，136版和201专用版都用了，但就是烧不了游戏。其中136版的可以联机，但ROM区烧不了游戏，这是咋回事？201版更是不行，插上连接红安装马飞动，就是提示缺少什么文件。十分头疼，我现在身边那些卡都快玩烂了，总不可能花了400元打水漂吧？附：偶也不求你们能把我的信当宝，注意纸太硬擦鼻涕的话会伤鼻子的！（邹?风）

在给SP更换外壳的时候L和R键是最容易出现问题的地方（也可以利用这个特点鉴别是否翻新机）。如果外壳在翻模的时候在那个位置处理的不是很好，装好以后位置就容易偏差，造成按键不灵。烧录卡的问题，很可能是因为缺少驱动文件，驱动和烧录软件一般要对号入座的，哪边出现问题都会有麻烦，下载驱动程序之前请尽量看看官方的说明，最新的软件支持的是哪个版本的驱动，下载后再安装此版本的驱动即可成功的完成烧录操作。我也附：龙哥身子一向硬朗，真想拿来信擦鼻子还没这个机会呢（笑）。另，因为您的签名过于“龙飞凤舞”，中间那个字没认出来，还请见谅。

游戏 Q 不知小编们有没有玩过“半条命”这款游戏，我非常喜欢玩，而且全国也有很多玩家都喜欢玩，尤其是PC玩家。移植到家用机上虽然画面什么的都不差，可就是操作手感很别扭。据我所知，PC版“半条命2”马上就要发售了，估计XBOX版也用不了多久就能看见。龙哥有什么看法吗？（广西 小胡）

其实不光是XBOX版，“半条命2”甚至还会发售街机版！怎么样，大家是不是小小吃惊了一把？其平台正是前不久在热线中为大家介绍过的TAITO开发的TYPEX。由于TYPEX采用的是WINDOWS的操作系统，这样从PC上移植游戏到街机也就变得要容易许多，相信这将会是TYPEX的主要卖点。据称，在街机版的“半条命2”中，除了剧情模式之外，还有可以让日本街机玩家联线对战的战斗模式与任务模式。通信系统采用的是“TAITO-NESYS（NET ENTERTAIN SYSTEM，网络娱乐系统?），玩家的游戏记录将会保存在服务器上，全日本所有街机厅中只要设置了TYPEX，就能实现通信对战。预计这款街机版的“半条命”会在2005年夏季左右正式推出。

硬件 Q 我这儿有几个关于NDS的问题，希望你有帮我解决购机前的最后疑惑：1、DS玩GBA游戏时，能否提高游戏画面，能否对机器造成损害？2、DS的卡带成本真的比GBA的要低吗？那盗版价格又如何？（因为我是个学生，所以没什么经济实力来买正版）3、听说DS有类似于电话的功能，那如果要坐飞机，是否有影响？4、你认为DS游“D卡”将何时出现？5、这是个与游戏无关的问题。龙哥今年芳龄几何？（因为我老爸也叫你龙哥）（大连 第8只龙猪）

1、当然不会有任何问题，毕竟任天堂说了向下兼容就绝不可能让这个功能出问题的，何况是硬件方面的损坏？这方面您完全不必要担心，用DS玩GBA游戏，就像用GBA玩GB游戏一样安全；2、DS卡带的成本低并不代表D版的价格会低，初期阶段JS肯定要狂赚一笔的，就像GBA刚发售时一样。不过DS正版游戏价格也不贵，如果JS们不去恶意炒作的话估计也就在200大洋左右，有条件的玩家还是可以考虑收集几款正版的；3、您所指的应该就是DS的无线通信功能，DS的扩张性很强，周边厂商可以为其开发出非常丰富的周边，电话功能完全可以轻松实现。不过为了您和他人的安全，请一定不要铤而走险，在飞机上使用这一功能；4、D卡出现的速度和ROM出现的时间有很大的关系，没有ROM就谈不上什么D卡了。关键还是看NDS在我国的普及量，厂商只干能赚银子的活儿，D商也是。5、龙哥不过是一个称呼，是各位看得起在下的一点抬举，希望不要太在意“辈分”的问题。PS：“芳龄”这个词，建议您还是下次询问飞月时再用……



↑与GBA卡带相比，NDS卡带在体积上要小得多。

游戏 Q 小弟我最近在玩PS2上的“神乐传说”，3D化后的感觉还不错——虽然没有2D化时那么漂亮了。现在打到雷之神殿了，不过里面有红黄蓝三种颜色的箱子，攻略上没有说具体的通过方法，我打不过去了，希望龙哥能告诉在下具体的打法。（湖北天门 一条诚）

其实这个迷宫比较简单，您只要找到三个转换装置转换戒指的属性，就能打掉相应颜色的箱子；另外，要记住雷电会先劈中高处的“避雷针”这一特性。一开始先调查左侧的“避雷针”，踩中间的机关打碎箱子就能过去使戒指打碎蓝色箱子（每次变换属性都要去有三个不同颜色叠加箱子的房间打碎相应箱子；另外不要忘了在最初这个房间内打碎相应箱子拿宝箱，有好东东）。进去爬到最上面将所有装置通电会一直往下坠；之后去有水的房间即可将戒指的属性转为黄色，去一直下掉到的最低那层，关闭“避雷针”，将雷电引到最下层。到有电源装置那调查就能接通电源打开通路从而将戒指属性改为红色。再去有三个不同颜色箱子的房间，打碎，引发剧情，打败雷精灵后就能与之签约。

周边 Q 龙哥：您好！小弟有几个问题想问你。《电软》中介绍CRT的电视机玩游戏比较好，但爸爸非要买背投的，因为爸爸喜欢大屏幕上玩赛车游戏。但不知道背投电视玩游戏是个怎样的效果？（钟佳寅）

背投彩电由于采用了液晶的投影方式，所以它的软肋恰恰就是高速移动的画面，因为只要是液晶，不管价格高低，残像是一定有的，不过是程度轻重不同而已。用背投玩赛车和足球，容易眼晕，因为眼睛时时得不到准确的聚焦而疲劳。实在要买，我推荐日立的，或者索尼马上要上市的新品背投，当然带上游戏机亲自去试试，买一台自己合适的是最佳方案。不过用背投玩游戏的确非常有气势，但不建议长时间游戏。

硬件 Q 龙哥：痛苦啊！我于10月份买了一套盘，本以为可以全部拷进硬盘，谁知道大部分都不行！1、一个游戏用光驱读时可以正常玩，但是拷贝时HDL却显示说遇到了致命错误在碟子里，然后就得从头开始，有几次拷到90%就遇到这种情况，是何原因，有何解决方法？2、HDL有没有更新版本啊？请务必给我解释一下。（广州 牙神幻郎）

您是指的PS2版的？如果出现错误的话请选择忽略，如果忽略不了的话只有放弃了，这是国产盘质

玩家问题大串烧

量的问题，很正常；您可以找找HDA和几个修正版的HDL，当然，不会解决您的第一个问题的，只是在其它功能上有所不同。

硬件 Q 龙哥你好！我最近买了GBA，花了500元，但在使用中发现只要按住靠显示电力的灯附近的这个键时，此灯就会变红，并呈闪动状，请问这是什么原因？听说边玩游戏边充电会使得电池损坏，为什么？用GBA与电视的连线在电视上玩GBA游戏是不是会损坏电视？ （浙江 王善平）

现在市面上的GBA基本上都是翻新机，这点龙哥已在热线中多次提醒。关于电源灯变红一事首先请先检查您的电池，如果电池是全新的，那么就是主板有接触不良的地方，基本可以肯定是翻新机器。主板没有固定好，可能有漏电的地方，最好去游戏店修理一下，否则有可能会烧机；如果是用GBASP边玩边充的话一般问题不大，不过GBA就不要这样了，一般国产的电池品质量都不是很好，日本官方产品中倒是有能够边充边玩的，不过价格太贵，在国内也不容易买到。如果想长时间连续作战的话，可以考虑购入两对充电电池。用GBA转接到电视上玩怎么会对电视造成影响？按照这个逻辑，家里有VCD、DVD或者是家用主机的朋友电视机岂不是早就给烧掉百八十遍呢？

游戏 Q 龙哥：展信祝佳！我是一名即将退伍的军人，也是一名火纹的忠实FANS，除了SFC上三款火纹因为条件不允许外，其它都打穿过，最近我在玩GBA上的“封印”和“烈火”，其中进入隐藏商店的金卡我都拿到了，但都不知道该怎么使用，望龙哥能指点一下。最后我强烈要求电软将《记事XBOX》这个栏目重新开启，还有，当初MD上的经典SLG游戏《梦幻模拟战2》究竟开发了多少款，在其它机上也有吗？ （江苏南京 满脸灰）

很简单，随便让一个出场角色带上可进入隐藏商店的道具，在地图上站到可进入隐藏商店的地点就能自动进入。里面都是好东东，不过价格也很贵，建议之前多在斗技场赚点钱顺便带上可以价格优惠的道具。这期电软的大改版不知各位是否满意，欢迎大家多发表意见，方便小编们把杂志做得更好。梦幻模拟战系列在5代的时候就已经完结了（SS、PS以及DC上都有），SFC上也有梦模2，增加了不少新要素，包括一开始的女神问答、剧情分支等待。

周边 Q 龙哥，我有两个问题想向你请教：1、我家有两台彩电，可惜我老爸不让我用大彩电玩游戏机，而我的小彩电没有AV端子，前几天，我买了一个AV射频转换器，接上电视后，虽然可以玩，但是我的小彩电屏幕居然显示黑白，没有色彩，这让我非常郁闷。另外我还有一个PS机用的制转，我想问龙哥，能否在附近的家电维修部中改一下，解决没有色彩的问题，大约要多少钱？如果不能，龙哥能不能帮我再想一个两全其美的好方法，非常非常感谢！2、请问龙哥，上海有哪几个大型游戏室，地址在哪里？ （魏鸣）

1、看来应该是制式的问题，您可以去买个PS2制转试试，应该就能搞定。我记得PS的制转就能够给PS2用；2、上海的街机店自然以徐家汇的卢工最为著名，此外浦东新区以及武胜路的南梦宫游戏厅也都不错，还有午夜战车、世嘉游戏世界以及烈火等。

硬件 Q

PS2各版本对应电压

有几个问题还望龙哥解释一下：1、沾XX的光，十月一日我购进PS2 50004银白色主机一台，原配置加改机1650RMB不知道是不是贵了点？2、这台主机翻新掉包的几率多吗？3、上次你说只有50006是220V直插，可我的主机也没电源直插220V这个东东怎么回事？4、组装手柄会不会损坏主机？5、请龙哥帮忙转给市场风标的那位仁兄。风标的报价可信度不是很高，举个例子P52组装S端子线BOSS说最低价35元，不知北斗兄15元这个价格从哪里搞到的。 （上海 STAG LING BOSS）

1、稍贵一点，不必在意；2、既然买了就踏踏实实的玩，花了钱反而疑神疑鬼不是自个找罪受么？3、我的意思并不是说只有港版PS2才是220V，而是港版PS2不但是220V不用再买电源，而且是中文操作界面，虽然实用性有限，不过看着亲切而已。世界各地交流电网供电的制式并不一致。供电电压有中国、英国、德国等使用的220V，香港的200V，美国、加拿大的120V，日本、台湾、韩国、俄罗斯的110V等多种；供电频率除美国、加拿大等使用的是60Hz外，包括我国在内的大多数国家和地区均使用50Hz。也就是说，PS2各种版本里面只有日版（尾号为0）、美版（尾号为1）、韩版（尾号为5）、台湾省版（尾号为7）和俄罗斯版（尾号为8）的需要另购电源，其他版本都可以直插。4、做工太次的组装手柄有可能会损伤到手柄插槽，其他方面则没问题，主要还是游戏时手感不爽；5、各地行情不同，北斗在市场风标中给的是合理价，您那的JS们要开多少北斗也没办法。



↑欧版PS2在我国比较少见，不利于今后的维修。

硬件 Q 小弟最近购入一台50006型PS2，改过机，1600元，可是发现包装上的条形码和主机上的对不上，只差了最后一位数，是不是翻新机？ （上海市清浦区 屠俊华）

如果是已经改过机的PS2，条形码与主机上有所差异一般是没关系的。因为改过的PS2内部都已经被BOSS动过了，放回时主机与包装盒不对应自然也没什么好奇怪的了。当然，如果是购买未改机的PS2，就请一定要注意两者的对应。

周边 Q 龙哥好！小弟我是第一次给您写信，客气话我就不说了。前不久听说XBOX上有PS2和NGC的模拟器？是否是真的，如果有的话要怎样使用？ （湖北 黄磊）

XB上的PS2和NGC模拟器？那还不如说XB上有PS3和NGC2的模拟器，这种小道消息完全不具可信度。虽然XB的性能是三大主机中最强的，但也没有非常明显的优势，要想在它上面开发PS2和GC模拟器，基本上属于天方夜谭。

生化4问题串烧

Q1 生化危机4的发售时间？

和系列前作一样，生化4的发售日可谓是一拖再拖，让众多生化FANS等到心焦。不过现在官方已经确定了游戏发售日——2005年1月27日，基本上已经不会再次延期了。各位要做的就是，从现在起开始攒银子。

Q2 上期电软上说生化4将不再是GC独占，而且也会在PS2上发售？

对，CAPCOM已经官方宣布BF4将不再是GC独占游戏，之后也将会在PS2上发售；发售日期目前暂时定在2005年年末。PS2上的众多玩家们终于能够得偿所愿，在PS2上玩到生化了。

Q3 既然生化4也会推出PS2版，那为什么不和GC版一起发售，而要等到2005年底才发售？

很简单，如果PS2版的生化4与GC版发售日相隔过近甚至是同时发售的话，肯定会影响到GC版游戏的销量，将它们的发售日拉开就能够尽量避免这一情况。而且，也不至于让任天堂太难堪——尽管这一举动无疑等于间接给GC宣判了死刑。

Q4 CAPCOM为什么出尔反尔，当初宣布的GC独占作品一部接一部的移植给PS2？

当初CAPCOM宣布的“GC独占作品五连发”实际上更多的是三上真司的个人倾向。这“五连发”中的前几作都没能获得太好的销售成绩，顶多也就是叫好不叫座。游戏厂商也是要靠钱来生存的，与其继续执迷不悟把大作都“浪费”在GC上面，还不如壮士断腕，及早抽身将重心放回到家用机的主流平台上面。虽然现在的PS2已经基本步入末期，不过提早为PS3铺铺路，做点准备可正是时候。

Q5 PS2版生化4和GC版会有什么不同？是简单移植还是会增加一些新的东东？

以CAPCOM的一贯作风来看，BH4自然不会只是简单的移植，这种做法肯定会被玩家所鄙视。为了区别于GC版并对PS2玩家们表示出足够的“诚意”，游戏中肯定会增加不少新要素，很可能会类似于PS时代推出的“.5加强版”——当然，我们不能指望画面上还会有所“加强”了，毕竟目前GC版的游戏画面已经将机能发挥到极限了。

Q6 生化4真的会是系列的终结了么？

不会，起码龙哥我不相信4将会是BH的终结，这不仅仅是因为我们“不愿意”去相信，而是从现在的种种迹象进行分析后所得出的结论。尽管从游戏本身来讲我们还只玩过试玩版，对游戏的剧情也所知不多。然而正是从其将会移植给PS2这一举动来看，就能看出生化4不会是系列的终结，这次移植正是为了生化系列最新作在PS3上的开发做准备；如果只是一个单纯的“完结篇”，其移植意义就会小上许多。也许只有CAPCOM与索尼再次联手后的生化才能让系列再次走向颠峰。



↑生化4移植PS2，真是几家欢喜几家愁。



~让我们再回到爱的原点~

时针和分针从十二点的地方出发，走上十二个小时，再回到十二点，在时间上零点和十二点重合。

直线从零度出发，绕了三百六十度又回到零度，在角度上零度和三百六十度重合。

他，从我的心里出发，走了四年最后又回到了我心里，对他的爱，起点和终点重合。

他——就是犬夜叉。

当SUNRISE正式宣布《犬夜叉》动画完结的时候，简直不能相信自己的眼睛，四年的陪伴，每个星期的焦急等待，就这样要暂告一段落了吗？即使看完最后一集动画也依旧没有告别的感觉，仿佛下个星期二我们依旧还会再见到他。四年的习惯，就好像手指上一直戴着的那枚玛瑙色的指环一样，直到有一天它不小心碎掉，手指上也还留有那一圈白色的印记；对他的熟悉，就好像手腕上那戴了四年的西铁城手表一样，如果哪天匆忙忘记戴上，在地铁的门口还是会习惯的看下左腕。我们已经习惯了他在那个时候出现，就好像确凿知道他一直会在那里一样。只是我们谁都没想到，这样的习惯有一天也会有结束的时候。

收拾了一天的心情，准备回家。

地铁上MP3的耳机里一个男声温柔的唱着“我已开始练习/开始慢慢着急/着急这世界没有你/已经和眼泪说好不哭泣/但倒数计时的爱该怎么继续……”模糊视线的窗外我清楚地勾勒着他的样子。



[半妖] 一切都是从御神木开始的，当那俗套到极点的“穿越时空的爱恋”甩出了它第一个噱头的时候，我们几乎都要以为高桥老师已经到了江郎才尽的地步了，几乎毫无个性的女主角、俗套到扔在地上都没人会踩的情节，带着逗号眼的恶心怪物，这是什么啊？这就是我们期待了很久的高桥大神的新连载吗？？没错就是这个，当我们在那棵被称为御神木的大树上看到了这个从出场到现在都穿得和个炮仗一样的小子的时候，我们就知道，没错！就是他！

这个睡觉时有着孩子般笑脸，这个长着一对让所有人都忍不住捏上一捏的尖耳朵。这个有着粗鲁的口吻，上一秒还是英雄下一秒就变成要宰杀他救命恩人的半妖，他就是犬夜叉。他就这样以一副大大咧咧，口气粗鲁的恶劣态度走进我们的视线，山口胜平的出色演绎，尤其是那个毫不在乎的“喊”，简直让我们感动得想要拥抱他。

“半妖”这样一个充满了惨痛回忆的词语好像一块烧红的烙铁，在皮肤烧灼的焦糊的味道中，深深地烙印在了生命里。不被人类所接受也不被妖怪所容，作为在两个世界夹缝里生存的犬夜叉，他的身上背负了太多的悲哀。没有快乐的童年，没有可以能够亲近的人，除了内心里一直保存的对妈妈柔软的回忆以外，他金黄的眸子里几乎看不到任何爱的痕迹，还记得当犬夜叉面对着变成妈妈的无脸妖怪时，即使心里明知道也许是陷阱，但还是依旧沉醉在这样浓得化不开的亲情里，即使怎么样也无所谓了……

爱，一直是这个半妖心里的缺失，对于爱的渴望让他在茫茫人海苦苦寻找了多年，他金色的眸子里的光芒逐渐的黯淡隐去，直到某天的一个雨夜，他遇到了她……



听着地铁里熟悉的报站声，我移动了一下已经站的酸麻的双腿，看着熙来攘往的人流，想着这些人里有多少人可以在每天擦肩的瞬间亮出火花，有多少人认识？又有多少人彼此记住呢？MP3跳到了汪峰的《回忆之前忘记以后》“突然我又想起你的脸/突然我又想起你当天的叮咛……一见一回心底一阵痛/故人故事故情只落得一场空……”

[双生] 遇到犬夜叉的那个夜晚，对桔梗来说是再平凡不过的一天，也许她从来没有想到过此后的生命会因为这样一个夜晚而沾染了很多玫瑰的花粉。桔梗的清冷仿佛夜晚一盏孤独的灯火，面对残酷的命运她无所畏惧，因为真的没什么好在乎，即使被下了不能爱上别人的诅咒也脸色不惊，对于她来说，自己的如平静死水一样的生活里，爱情原本就是永不可能的奢望。但那样的一个雨夜让所有的事情发生了变化……第一次遇到的那个人，第一次遇到了这个半妖，也第一次知道了这个有着一半人类血统的妖怪的名字，他叫犬夜叉。



即使他有名字，即使他有一半人类的血统，但是他依旧是妖怪。妖怪和人永远都是黑白分明的两极。

忘记了是从什么时候已经习惯了他经常的出现，他希望变成妖怪，借助四魂之玉。没有妖怪不希望这样做，他自然也不例外，这点桔梗比任何人都清楚。她不希望他这样，因为这样她就要多消灭一个妖怪了。

当桔梗从犬夜叉手里接过那朱红的唇脂的时候，她原本平静的心泛起了涟漪，夜幕的镜子里，桔梗看到了自己美丽而幸福的脸，一根蜡烛叫孤单，两根蜡烛叫温暖。如果不战斗了你会怎么样呢？如果我不是巫女了，如果……很多的“如果”就在桔梗越来越多的笑脸中一圈圈的划着波浪，最后再也看不到原本的平静。于是，接下来，我们看到了夕阳里的那个倏忽间的蹒跚，还有那个接上去的拥抱，没有什么好犹豫的，我决定变成人类……雪白的神服、火红的枫叶、还有银色的头发，逐渐融汇成了桔梗心湖的倒影。如果没有奈落，那么也就不会有误会，也就不有后来的分别。

一枚穿透身体的封印之箭，到最后桔梗还是没忍心下杀手，即使当时她如此的失望和愤怒，是因为忘记不了那夕阳里的吻吗？还是因为忘记不了那深夜里独自摩挲了很多次唇脂？爱情在奈落简单的诡计下显得异常的不堪一击，空留下燃烧的火焰以及洒满了一地的唏嘘。因为桔梗的死才有了戈薇的登场，转生后的戈薇有着和桔梗一样似是而非的脸，却有着和桔梗迥然不同的性格，她既是桔梗又不是桔梗，她有桔梗的四魂之玉，她没有桔梗的幽怨和哀惋。就好像一根藤蔓上并生的花朵一样，她和她都爱上了他。作为高桥惯用的男女情感的微秒桥段，总是用很多小情小爱小亲小近的情节最后把读者逐渐推上了亲戈薇派和亲桔梗派的不归路，犬夜叉的这段回忆之前，忘记之后的爱恋，不但没有让他的人气下降反而变成了让人没办法简单责怪的脚踏两条船的狗。（是因为狗有四条腿，所以即使踏两条船也会站立的很稳当吗？）

敲了几个字才蓦然想起《犬夜叉》已经结束了，尽管是第一部，那以后漫长的等待又该如何打发呢？167话每一话都是别离不了的思念，许多熟悉的面孔都是难以忘怀的回忆。很多熟悉的脸就这样一点点的闪过，回味曾经的岁月就好象翻检发黄的相片，一个人就是一个故事，一个场景就是一段回忆，太多以爱开头的故事最后都没有办法坚持到最后，而对于《犬夜叉》则是一直爱，一路爱，爱到底……

对他的爱没有终点，因为在我的心里，对他的爱，起点和终点重合……

也许对别人来说，别离就是暂时的离开，而对我来说别离只是又回到最初爱上他的时候，我的爱依旧在继续

当你孤单你会想起谁？

我想犬夜叉……

■文/南帝 ■责编/飞月

三栖游戏动向

12月发售游戏

12月2日 哥斯拉怪兽大乱斗 地球最终决战 <ATARI JAPAN/PS2>
针对日式怪兽电影FANS推出的动作游戏。

金色的卡修贝尔！！激斗！最强魔物 <BANDAI/PS2>
最近大红大紫的同名动画游戏化最新作。

奥特曼FightingEvolution3 <BANPRESTO/PS2>
著名的奥特曼系列再出游戏，奥特曼大集合PS2平台。

超人特工队 <D3PUBLISHER/PS2>
以美国皮克斯公司同名热门动画为蓝本的ACT游戏。

12月9日 机动战士高达 高达vs.Z高达 <BANDAI/PS2>
《联邦VS吉翁》《奥古vs泰坦斯》的梦幻对接。

假面骑士剑 <BANDAI/PS2>
经典日本同名特摄英雄节目改编而成的格斗动作游戏。

12月22日 金色的卡修贝尔！轰鸣！友情的电击2 <BANPRESTO/GBA>
与PS2作品前后脚发售的《卡修贝尔》掌上续作。

《电软》卡通形象 有奖征集活动结果揭晓

从2004年6月起开始的电软十周年卡通形象有奖征集活动，经过一次次的筛选终于从34幅入围作品中诞生出了最终结果。在此，不管你的作品是否入围或获选，我们都要对各位投稿参赛者表示衷心的感谢。当然，也要对期间通过回函卡、网络或者手机短信三种方式参与或关注我们活动的热心读者们致以感谢！

最佳卡通创意奖

03号 2340票

显视屏一个，AV线一条，L、R键一对再加上接收天线，这些东西组合起来就是可爱的“塞奇”了，本作真是生物与游戏的完美融合。

至尊大奖



作为中国出刊时间最长的游戏综合情报志，《电软》一直秉持追求高品质，不断开创轻松幽默，适合青少年审美取向的办刊风格。以此为形象代表了我们今后像龙一样腾飞天际，站在游戏业发展最前端的决心！

最佳文字描述奖

26号 1810票



作者为这只小狗构思了详细的背景设定，不管是从名字“吉姆”（GAME的谐音）还是诙谐幽默的介绍上都充分体现出了作者的用心。

我们的《电软》终于也有自己的形象啦!!

最佳美工奖

12号 4140票



圆润简单的构图和颜色，特点鲜明的角色给人留下极其深刻的印象，同时拓展的空间和遐想余地也很大。作者在使用电脑绘图上自成风格，效果处理熟练老道。

最佳趣味奖

24号 1470票



如此可爱又软绵绵的十字键使这只普通的手柄马上显得非比寻常，不知道有什么奇特的功能呢？作者的构思相当巧妙，并将各种表情鲜活的形象做成了LOGO，妙趣横生。

最佳参与奖

18号 3105票



这幅名为“冰箱”的作品是我们此次活动中收到的第一幅黑白线稿画，虽然画功平平却仍让我们感受到了他的热忱和努力。精神可嘉！（请本画作者与本刊联系）

至尊大奖1名：奖金5000元

最佳卡通创意奖一名：奖金1000元
最佳文字描述奖一名：奖金1000元
最佳参与奖一名：奖金1000元
最佳美工奖一名：奖金1000元
最佳趣味奖一名：奖金1000元

票选奖

一等奖1名：价值约1988元PS2行货主机一台

重庆市 王冬

二等奖3名：价值约800元GBASP各一台

135xxxx5771	北京市 魏莹	南京市 丁国建

三等奖10名：全年《电子游戏软件》杂志

138xxxx6540	138xxxx6810	130xxxx5710
广西 刘坤	海口市 梧桐	广西 梁国栋
辽宁省 姚宇	兰州市 刘永盛	天津市 陈超
成都市 彭桦		

（我们将直接寄出奖品请得奖者注意查收）

GAME BAR 闲聊游戏吧

很奇怪的感觉，这是凋谢的季节，但也是开始的时节；又一个轮回，又一个起点。或许你会觉得萧瑟寒意带走了太多的活力和生机，但恰恰就是在这种不露声色的沉寂中就会酝酿出新生。

2004年底，冬，我们的杂志提前一些进入了新的纪年，我们的栏目再一次全新改版，Game Bar也不例外，希望在所有这些改变带来的些许陌生中，我们依然可以呈现给你往日的熟悉和亲切。这次的书拿在手里并翻开，不知你是否会感受到我们的努力。

一个看似停止的季节却意味着开端，所以本期的主题就是，冬。不过冬日里也会有温暖，比如我们的Bar，比如我们的电软。□唯夜

泡面的味道

最近由于比较忙碌，很少能腾出充分的时间来填满自己的胃，迫不得已只能以泡面充饥。这种几乎是上学或上班族就必定亲近过的经典食物在那些日子与我的零距离接触，给我留下了难以磨灭的回忆。泡面的种类和口味可算花哨，包装也自然绚丽多彩，泡好之后吃前几口的感觉也相当不错——在饥饿的时候尤其如此。如果晚上饿了，吃包面也能调剂一下口味，同时也满足了消化系统的需求。但是如果每天以泡面果腹，日复一日甚至月复一月、年复一年，那种感受却是恐怖的：过于绚丽的颜色和鲜美的口味，让人不由得怀疑面里是否加了防腐剂；和包装图案大相径庭的菜肉包里很难见到牛或者别的动物的踪影；面条号称筋道，可稍微泡过了时间，便糟烂难以下口。实在是痛苦的回忆啊。如果说在现实中因为资金不足，连续吃了若干月的泡面是一件很不幸的事，那可曾想过我们在游戏生活里是否也会有同样的遭遇——我想，这个问题实在是无法忽视的吧。

也许会有人认为“游戏和泡面一样”是危言耸听，但是按目前日本游戏市场的状况，实在是难以令人乐观起来。

泡面游戏的量产化

泡面讲究的是品牌，目前的游戏业也是一样。而且除了厂商旗号这个重要的招牌之外，越来越多的游戏在剧情展示上开始动脑筋。早先的RPG剧情相对比较简单，至于ACT就更少涉及这类问题。现在则是几乎每个RPG都具备复杂以至于晦涩的世界观、命运坎坷的男主角、命运更坎坷的女主角、以及更更坎坷的众配角；而ACT，也起码要有外形酷毙的男主角和成熟性感或天真可爱的女主角以吸引不同类型玩家的目光，过场动画更是一定要有；就连某些PUZ类游戏都恨不得加进感人的情节和角色进去，以图赚取大把的眼泪——在游戏的过程中这样做，恐怕不会是想让玩家哭泣而视线模糊、并以此干扰游戏过程而间接提高难度这么简单吧。

不管怎么说，目前几乎所有类型的游戏，都或多或少地以刻画情节为重心。从某种角度来看这是好事——我们的玩家不再只知道打打杀杀，他们同样会静静地坐在电视前，试图去体会游戏给人带来的心灵上的震撼。但是有的时候他们也会因为一些低劣的游戏本质拍案而起——这究竟算是什么东西？

答案很简单：泡面游戏。

看看这段时间的新作就可以发现，强调剧情的作品非常多，但因此带来的问题也十分明显。这两个财政年度以来，大投入的游戏往往反应平平，即使像FFX这样能够热卖的作品，也存在着不少被人诟病之处：原作被很多人大呼“剧情看不懂”，而衍生出来的FFX-2却又被指责为“将FF庸俗化的作品”。

虽然是众说纷纭，但有一点不可否认，如果业界的大作都向着FFX-2这样的类型前进，其后果无疑是不堪想象的。因为无论从什么角度来看，FFX-2都至少不能算是正统的FF作品，只能算是个捡钱版罢了。游戏本身不能说没有意思，可是它最大的卖点在于诱人的主角以及华丽的换装系统，而不是RPG应有的核心——剧情。

也许会有人说，FFX-2可以凭着玩家对这类比较新鲜、刺激的游戏的好奇心大卖，但它始终无法成为主流。可是现在的现实就是，FFX-2确实已经带起了一批强调画面、同时在表面上也在强调情节的RPG的出现。这些RPG虽然非常养眼，但玩过之后大呼上当的人却不在少数。

那么，令人不满的游戏剧情为什么越来越多呢？

从鲜明到菜鸟



如同我在以前分析过的，无论是男主角还是女主角的性格，实际上都是制作者对这个游戏的世界观设定的写照。也就是说，世界观是人物性格的基础。虽然很多作品中的主角是以反抗整个世界黑暗统治的身份存在的，但那也是宣扬正义必然战胜邪恶的主题类型，并不能说游戏本身的世界观阴暗。在通常情况下，理解了主人公的性格，大体上就可以了解整个作品的风格，甚至可以对其结局有一个初步的把握。

但是FFX-2之后的多数RPG和强调剧情的ACT存在着这样一个趋势：就是主角本人的身份和个性越来越淡化，整个游戏的剧情中强调最多的是以主角为中心的一个团体，主角的身份越来越不明确了。典型例子就是鬼武者3、前线任务4一类作品。而像“逆袭的夏亚”里的夏亚、FF9的奇丹这样个性极其鲜明，从某种意义上说甚至可以凭借他们的人格决定整个作品情节走向的人物，更是再也没有出现。

重视主角为中心的团队，从而鼓励、赞扬友情和爱情确实是值得欣赏的主题，但是主角身份和性格淡化的背后，实际上是其基础——游戏本身的世界观设定被淡化了。或者说，目前很多RPG的世界观实际上差别不大，套路重复性很高。而制作者也想对这种状况作出弥补，于是在主角的身世上下功夫，结果就是主角出生的时候或多或少都有些生理上或心理上的缺陷，还要靠周围的人花费大量剧情来帮他弥补，这样主角的性格无形中就被弱化了。

其实我们可以认为，FF7的克劳德就已经是主角性格弱化的开端（而且塑造得相当成功），但当时的主线是非常清晰的。目前的某些RPG却出现了很多游离于主线的人物，而且描写这些人物的篇幅过多，对主线产生了干扰，有些决定游戏情节的选择甚至是配角替主角（或包含主角在内的团体）共同作出的。玩家再也不可能根据主角的性格对情节的进展作出大体正确的判断了。

这样一来，RPG成了“菜鸟完全培育手册”，经常是众多配角七嘴八舌间就让主角的人格定了型……这种情节本质千篇一律的状况，自然会使玩家感到迷茫和不满。这不是制作者的问题又是什么呢？

但是我们又不能简单地责怪制作者不用心——事实上也确实不是因为他们不用心，而是FFX-2的热卖使他们认识到，只有做出类似的作品才能保证生存；就算不出现FFX-2这个始作俑者，也会有其他的作品顶缸。况且目前的市场节奏太快，根本不允许制作者有充分的时间去反复推敲剧本。

可以说，我们现在所看到的很多游戏，都是仓促上马的结果，既不能满足制作人的创作欲望，也达不到真正玩家的欣赏层次。从这个意义上来讲，我十分期待一再延期的DQ8——希望它不仅仅是“只加进了卡通贴图的DQ”而已。

动漫游，解不开的结

以前的文章里曾经提到过，游戏的萌芽期曾经大量借鉴动漫画的人物形象和故事结构。之后游戏便转为“自力更生”阶段，大量具有优秀原创性的作品涌现出来，其中一些作品甚至反过来推出了动漫版本，并开始对动漫业的发展产生影响，比如口袋妖怪和樱大战系列都推出了相应的动画，口袋妖怪甚至凭借剧场版风靡全球。

这种状况一直持续到了1998－99年左右。但是之



后，厂商的能力随着业界形势的变化，呈现出了进一步两极分化的状态。硬件能力大幅度进化，很多小公司因为技术力不足、作品缺乏市场而破产，甚至连SNK这种依靠单一类型作品的老牌公司都难逃此命运；大型厂商也只能凭借自己的力量勉强生存。

结果就是，具备创意的小型厂商或者制作人缺乏足够的资本来实现自己的想法；而大型厂商中即使存在优秀的创意，也会在“保证大作销量”的趋势下被掩盖住，大厂商的作品，绝大多数是续作。而那些曾经叱咤风云的名制作人，现在更多地被厂商当作幌子来招揽生意，他们本人在厂商内部实际上早已被架空了。

玩家也不是傻子，他们看到不断推出的续作，理所当然会产生某种程度上的厌恶情绪；而非热爱某系列游戏的专业者更能以冷静的眼光分析，并得出“游戏业在衰退”的结论。这种相当能反映实际情况的结论、加上连热爱者都不可避免的厌恶情绪，必然会造成作品销量的不断下降。

于是有的厂商重新捡起了80年代的那根救命稻草——动漫。从去年开始，以“火影忍者”为代表的动漫改编游戏开始热卖，而且局势一发不可收拾。很多改编游戏的销量大大超过预期水平，这无疑大大刺激了厂商的神经。例如已经推出的龙珠、NARUTO2、高达SEED 去往无尽的明日、ケロロ军曹等等，虽然这类作品从严格意义上讲水平参差不齐，但它们的销量都很可观，有些作品甚至不与它的实际品质相称。可以发现，这些作品以动作类居多，但是其实它们中的一部分在动作上并不够格，之所以能够热卖，凭借的就是动漫画原作的基础。但动漫画新作在日本国内的号召力同样在缓慢下降——SEED被日本多个年龄段观众共同评选为最厌恶的高达作品；而更新的DESTINY……说是木瓜女郎大集合恐怕不过分吧。

虽然我也很喜欢ケロロ军曹这一类“足以总结历史”的游戏，但是如果要现在的业界依靠这些游戏来维持运作，实在是饮鸩止渴。原因很简单：在很大程度上依靠其他产业生存的游戏业是无法长久的。

解决问题之路

RPG情节单调肤浅、续作横行、改编游戏热卖，可以说是压在游戏头上的三座大山。但是如果现在就掀翻这三座大山，恐怕游戏界立即就会崩溃——多数厂商正是依靠它们生存的。其实电影也好，动漫也好，都曾经历过同样的过程，但是这两者毕竟都坚强地走过来了。或许老一代游戏制作人已经江郎才尽，但是新一代的制作人正随着国外合理有序的培养机制成长着。而且，全球的市场分配也在日趋合理化。相信在这令人心悸的阵痛之后，游戏界、尤其是日本游戏界的下一个春天终会来临。　□文/白色亡灵

午夜横行

连续几天晚自习都枯坐在教室中演算概率习题，天书一般的定理与鬼符一般的公式终于在第五天的晚上让我成功地发了疯。上自习的同学们渐渐都随着时间静静的流去而悄悄地离开了，最后只剩下了两名等待打扫教室的清洁工和仍然被概率折磨的鸡飞狗跳的我。那两个清洁工人在用一种听上去匪夷所思的方言肆无忌惮地大声聊天，我知道她们只是想提醒我，我的存在严重阻碍了她们的清洁工作。



于是没得说，收拾书包，下楼，在车棚中打开跟随我仅仅一年却已经惨不忍睹的自行车，开始在二十二点四十五分的校园中穿行。

我所暂居的这座南方城市的郊区部分在这个临近午夜的时刻已经开始沉睡，四周安静得几乎能让诗意诞生。耳机中伴我一起在校园中穿梭的是Ralph Towner与Gary Peacock在1998年一起合作录制的《Aclose View》，前者的弦贝司在夜空的耳朵中缓缓地敲击着，思绪便不知不觉沉入了这低沉而温暖的声音中。校园中的人已经不多，偶尔会有情侣手牵手走在一起。他们是安静的，是这个沉思的夜中诗意的存在。我同这俩伴在夜色中的人擦身而过，耳机中弦贝司与木吉他的声音完美地交融在了一起，两位演奏者不慌不忙地将音乐缓缓送上旋律的轨道，他们在演奏时的默契程度让我惊讶，就像这个夜晚一般美丽得出乎了我的意料。

我踏进寝室的五秒钟之后宿舍便熄了灯，正在KOF97中对招的老三与老二的眼中瞬间便由色彩斑斓变为了漆黑一片。未能及时安全关闭计算机的老二从胸腔中迸发出了类似于猫科动物被踩中尾巴时的悲惨叫声，那叫声回荡在我们宿舍憋闷的空间中，忧伤异常。老大依然意犹未尽地摇了摇自己胖胖的脑袋，为了自己刚才在某网游中砍怪砍得正开心之时却不得不停止的事情遗憾不已。

然而不满的牢骚最终还是在夜色中随着它的主人们一起睡去了。耳机中两位大师的演奏已经趋渐尾声，片刻停顿之后，CD中的最后一个音轨开始寂寞地响起。我把书包里杯子中的最后一点水喝干净，而后搬上椅子拿着我的GBA SP来到了宿舍的阳台上。片刻之后，白光亮起，老任与ROCKSTAR的标志相继出现，神作GTA便在我借来的烧录卡中完美地降临了。

Towner与Peacock两位大师的音乐依然宁静至远，然而我眼前的画面却与这个美好的夜晚变得格格不入了起来。主人公MIKE在充满欲望气息的城市中狂奔着，抢下汽车之后便开始了肆无忌惮地横冲直撞，小地图上有着粉红色可以记录游戏的房子、蓝色的目的地以及绿色的商店，MIKE便在这些地点之间穿梭着。他驱车撞向其它的汽车，撞向其他的行人……而后从他们身上获得绿油油的美元与各种武器。他在城市中与警察们周旋着，在宽阔的公路上与狭窄的小巷中激烈地枪战。虽然GBA版只为玩家们提供了缩放的俯视视角，然而它的火爆程度却并未比家用机版本差多少。MIKE为了洗刷自己的罪名而在城市中不停地横冲直撞着，并为此犯下了更加令人发指的罪行。哦哦，当然我知道很多的GTA玩家和我一样都不会在游戏的时候想这么多，在GBA方寸的屏幕之间，在这座名为荒诞的城市中，我们能够暂时扔下所谓道德的外衣，将自己内心深处的阴暗人格发挥得淋漓尽致，并从中得到另类的快感。

两位大师的唱片已经在我的耳中完整地转过了一圈，唱片的第一首乐曲在时隔近一个小时之后又一次轮回到了耳中。哦，这是一首多么让人出神的乐曲，甚至让身处欲望都市中的MIKE都停止了横冲直撞。弦贝司在木吉他背后小心翼翼地拨出稳定的节奏型，MIKE从抢下的汽车中走出，混迹于人行道上风尘仆仆的人群中。“我为什么不能做个平静的家伙，然后安安静静快快乐乐地生活下去呢？”我和MIKE同时这样想到。我以俯视的视角，他以仰视的视角一起看着街道上那些房子，“也许我应该有这么一间房子，”MIKE想，“然后远离这些FxxK的纷争。”

我完全同意他的观点。

一个重音结束了乐曲，在乌黑的指板上震颤着的最后音符在凌晨的空气中激起了一丝涟漪。是时候去睡觉了，我想。我关上了GBA，把没存进度的MIKE扔在了大街上，我朝着对面那座已然漆黑一片的宿舍楼，无比舒畅地伸了一个懒腰。也许，明天晚上应该让MIKE坐进警车做一回义警，或是开上救护车去救死扶伤。GTA也可以有这种玩法，GTA也可以这样的安静。　□文/加加不鲁根





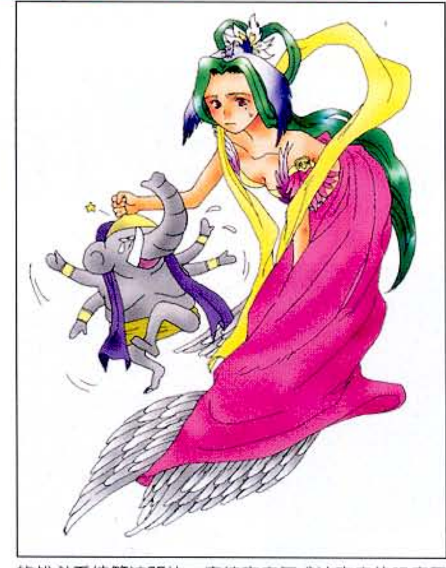


PS	本刊译名：跨越我的尸体			
	SCE	1999.6.17	5800日元	6格
角色扮演	CD-ROM	日版	1人	全年龄

开在心中的凄美幽怨之花
——「跨越我的尸体」

“跨越我的尸体”（以下简称“俺尸”），相信这个名字对很多玩家来说是比较陌生的，这主要是由于它稍显阴暗低沉的游戏定位，使得它很难被大众所接受。但它卓越的品质，令人柔肠寸断的悲怆剧情，优秀的画面表现，出色的音乐都令人难以忘怀，绝对称得上是经典之作。下面就让我们来全面回顾一下这部让人永记在心的作品吧。

首先要说的就是“俺尸”那凄美绝伦的剧情。在精品众多的RPG中，“俺尸”的剧情也许不是最好的，甚至有些地方可能稍有些牵强，但它绝对是最悲怆感人的作品。游戏从一开始就奠定了之后的悲剧展开，讨伐恶鬼“朱点童子”的夫妇历经千辛万苦终于杀入鬼穴，丈夫却因中了朱点的诡计而丧命，他们刚出生的孩子也被抓来当作要挟的道具。妻子苦苦哀求舍身相换，虽然保住了孩子的性命，但朱点却对他们的孩子下了两个恶毒的诅咒：短命之咒与绝种之咒。短命之咒令此族之人最多只能活2年，而绝种之咒使他们无法与其他人产生子孙。正当人们为之绝望的时候，天界的众神向勇者一族伸出了援手，令他们能在短时间内长大成人，并允许他们的后裔与神族交合来产生后代。“俺尸”的故事从一开始就决定了其悲剧路线，而且以游戏中玩家所起的名字作为家族之名，初代当主的名号还会代代相传，令玩家的投入感大增。当你看到一个个与自己同姓的家人，在自己的亲手培养之下，从呱呱坠地的婴儿成长为挺拔英朗的青年，背负着一族的悲愿与众多魔物展开殊死搏杀，最后带着深深地遗憾逝去之时，你能抑制住自己的悲伤么？你能把它当成一款单纯的游戏来玩么？至少我不能。每当一位家族成员即将撒手人寰，于弥留之际断断续续地说着“真想尝试一下那种持续10年以上的恋情，哪怕一次也好”或是“我本来有自信能活到70多岁，变成那种顽固的老爷爷的，嘿嘿”之类的辞世语时，我总会觉得心中最深处的某些感情被触动了，只有强忍着才能不让泪水落下。能打动人心，也许正是“俺尸”的魅力所在吧。



系统是“俺尸”最精髓的所在，本作有着优秀的养成要素，家族成员从出生就要由玩家制定老师对其进行指导，成人后也要通过战斗来提升他们的能力，看着自己的后人不断地在成长，心中的那种满足感是难以言喻的。“交神”是游戏的另一大特色，众神们的形象与能力各异，大部分需要玩家打倒相应的魔物来拯救，而且还要交纳战斗后获得的奉纳点，不仅提升了战斗的乐趣，其收集要素也使游戏更加耐玩。游戏的战斗系统简洁明快，直接攻击与术法攻击的强度平衡安排合理，前后排的队列安排使战斗更富战略性，多人术法组合的设定极为爽快，战斗节奏也比较快，即使是练级战斗也不会让人觉得枯燥。另外内政系统也设置得比较出彩，其中写真馆给人的印象最深，玩家可以在这里拍摄全家福照片，并能在之后观看。当你在翻阅着家族相簿时，看到在这张照片中还对着你微笑的脸，在下一张中就已经不存在了，不禁令人感到怅然若失。

一款优秀的游戏自然离不开出色的画面，“俺尸”的画面有着浓郁的浮世绘风格，游戏中的建筑、人物造型、敌人造型、道具、武器以及各种技术的设定都和风十足，非常适合喜欢日式风格的玩家。游戏的背景设计十分简洁，但却不会显得单薄，每个场景都有着自己的特色。相翼院显现出天女的那种典雅与庄重，白骨城则到处都透露着恐怖阴森的气息，鸟居千万宫的玄幻幽远，亲王镇魂墓的怨气冲天，都令人宛若身临其境。尤其是初期九重楼外围的战斗背景，淡淡的山水画背景带着几分凄凉，几只饿鬼徘徊在荒废的土地之上，将游戏中那种群魔乱舞，民不聊生的凄惨状况表现得痛快淋漓。游戏中的角色设定也十分出色，不仅画工一流，画风也十分舒畅自然。尽管游戏中会有很多角色登场，人物的头像却绝不会雷同，或狂野，或温柔，或端庄，或调皮，每个人都能体现出自己的性格。虽然家族众多，但每个成员的形象都是过目难忘，使整个大家族更有亲切感与代入感。游戏中众神的形象也是美仑美奂，每位神族的造型刻画都十分细致，“赤猫小夏”的顽皮活泼，“冰之皇子”的冷漠高贵，“吊尾之绀”的妩媚多姿都令人印象深刻。与神族的造型相比，游戏中鬼怪的造型也毫不逊色，各种鬼怪都来自于日本的民间传说或鬼故事等，在游戏中的演绎也是日本味道十足，整个战斗看起来更像是一部日式风格的超短篇动画。游戏的战斗画面不能算是华丽，但却绝不失魄力，每招必杀技都气势惊人，术法的表演也是味道十足，队友之间的联手术法更是既有威力又有看头，使用“七光の亲玉”召唤自己的神族父母下界扫荡群魔更是爽快感十足！作为PS平台的2D RPG，“俺尸”可以说是将画面的效果发挥到了极致，清雅而不瘦弱，凄美而不冷清，简洁中透着华贵，细致中显示力度。即使现在看来，它也是犹如一朵孤傲的白花，迷人依旧，魅力依旧。

“はな˜はな˜どんなはな（花儿花儿，是什么样的花儿）”，相信玩过“俺尸”的玩家都会对这首主题曲有着深刻的印象。初听这首“花/はな”，觉得平淡无奇，旋律过于忧郁，并没有什么特别的感觉。但是在游戏进行了一段时间之后，再听到这首“花”，却仿佛看到家族中曾经共同奋战的成员如梦幻般在眼前一一闪现，一种混杂着怀念，感伤，欢乐与悲痛的复杂感觉涌上心头，久久挥之不去。游戏中的音乐大都是日式风格，听来温柔婉转，又透着丝丝凄惨与哀怨，很好地表现出了游戏的氛围。“俺尸”的战斗音乐稍显单调，但绝不沉闷，进入战斗后，开战的号角令人感受到战场的紧张与压力，之后一阵急促的太鼓拉开了战斗的序幕，伴随着传统日本乐器演奏的背景音乐，斩杀着日本传说中的鬼怪魔物，恍如置身于一场华丽凄美的古代日本梦幻之中。

“俺尸”的制作总指挥，兼游戏策划和脚本是著名的游戏制作人桀田省治先生，他曾经制作过“天外魔境2-万字丸-”，PS上的“NEXT KING 恋之千年王国”和“LINDA3 AGAIN”都是他的作品。其作品以风格独特，打破传统观念著称，因此桀田在日本有“游戏界鬼才”之美称。

□文责/龙马

“最近有点烦有点烦，总觉得游戏做得越来越差，有创意的游戏没几个，耐人回味的作品更少”觉得最近的游戏业界有内涵的作品越来越少？对于过去的优秀作品非常怀念？好吧，欢迎来到20世纪经典游戏怀旧长廊！长廊的主持人龙马将会为大家领路，来一同回顾20世纪那些曾带给我们欢乐与悲伤，喜悦与感动的经典作品，重温一下那久违的发自内心深处的感动。

■文责/飞月

追踪时尚最前端 流行巴士 GO!

ANIME MUSIC CANDY TOY…

装甲骑兵VOTOMS 史上最强SCOPEDOG

1/12 ATM-09-ST SCOPEDOG

■ 材质：ABS/PVC
■ 大小：全高32CM左右
■ 附属品：机关枪一把
■ 可动处：约18处
■ 原型制作：野本宪

全高约32CM，各关节可动，内藏机关弹簧可以再现经典的冲击铁拳，内部机械以及座位也得到了再现。



1/12 KIRIKO CUVIE齐里古·丘比

完全可动的大型机体SCOPEDOG搭乘用KIRIKO CUVIE，经由浅井真纪之手终于立体化。股关节处设计了2重机关，并可以与SCOPEDOG搭配实现真实搭乘！

■ 材质：PVC
■ 大小：全高17CM左右
■ 附属品：装甲服、头盔
■ 原型制作：浅井真纪

DX 黄金梅利号

《海贼王》中的黄金梅利号，全长约58CM的超大造型！配有3种动作机关，将制作+游戏融为一体，唤起你驾驶着海盗船遨游大海的梦想。

■ BANDAI
■ 售价：8925日元
■ 发售日：2004年9月
■ 对象：3岁以上

驾驶黄金梅利号 扬帆远行！



哈罗芳香盒 Haromatherapy



自从1979年第一弹TV动画系列《机动战士高达》开始播出起，哈罗独特可爱的外形就一直使其大受欢迎，如今又再次变身为芳香盒《Haromatherapy》。使用者只需要将芳香剂装进芳香槽，再装进哈罗背面然后按下开关，30秒后哈罗的耳朵就会上下扇动并左右摇动身体，阵阵清香随之飘然而出。该产品有红、绿两款，分别附带迷迭香和菊香的芳香剂。单独加购芳香型则要500日元左右。

■ 已经发售
■ 售价：1750日元
■ 附带：芳香剂槽、专用芳香剂一个
■ 大小：H100×W70×D70MM 直径80MM
■ 芳香剂使用时间约3周左右

火影冰棍 桔子味



■ 价格 160日元
■ 发售日：2004年8月
■ 对象：3岁以上
■ 制造：赤城乳业株式会社

桔子口味的火影冰棍。另外，里面还附带共20种《火影忍者》的原创卡片！

哆啦A梦泡泡糖

只要购买口香糖并攒够一定点券就可以换取哆啦A梦计步器！计步器特别设置了7种适合出游的便利机能，包括超音波距离计测器、计时器、计分板、秒表等。

■ LOTTE
■ 内容量：5枚
■ 零售价：50日元





雪见大福系列



迷你雪见大福
■内容量：9枚迷你套装
■零售价：300日元



雪见大福
■内容量：2枚
■零售价：100日元



雪见大福3色盒
■内容量：3种口味共21枚
■零售价：380日元

一边欣赏窗外的雪景一边在温暖的房间内品尝美味的冰淇淋，这就是“雪见大福系列”冰淇淋的主题概念。这种冰淇淋类似糯米小丸子，采用了特殊工艺，外面再裹以纯白似雪的MARSH MALLOW，口感更是独特。此外，小仓优子更为该产品拍摄了一个与月兔一起捣年糕的广告，相当可爱哦。

丘比蛋黄酱





瓶子上印有史奴比形象的丘比蛋黄酱。虽然不知道滋味怎样，但光是史奴比本身就已经有相当强大的吸引力了。

口袋妖怪圣诞蛋糕

口袋妖怪特制奶油蛋糕。圣诞树上的星星可以替换成旋转座，上面可摆放超可爱的口袋妖怪玩偶。此外，还附带正负电兔的充气娃娃。不过，看着这块布满可爱口袋妖怪们的圣诞蛋糕，谁还舍得下嘴呢？



售价：3500日元
口味：鲜奶油味



装甲骑兵VOTOMS DVD回忆套装

高桥良辅监督的写实派机器人动画杰作！本套装不仅完全收录52集TV系列和5部OVA系列，更附送影像特典、说明书以及220页网络全部《装甲骑兵》企划的解说书。齐里古·丘比再次归来！

■定价：105000日元
■彩色 ■1960分钟 ■20张
■预定发售日：2005年2月

The Vampire Gigolo 夜型爱人专门店

在一间以吸血鬼为主题的牛郎俱乐部KRANKEN HOUSE里，招待之一苏芳是一个真正的吸血鬼。长久以来他一直隐藏着自己的真实身份，而一切都从女子高中生狩野莉音被卷到“吸血鬼杀人事件”中起开始发生了变化……

本作根据由贵香织里的同名漫画改编而来，松田悟志饰演吸血鬼苏芳，而女主角则是亦曾插足电玩界的人气偶像小向美奈子。该作此次发售DVDBOX收录了大量访谈、拍摄花絮、照片等特典内容。

■彩色 ■2004年作品 ■单面两层（vol.1单面一层） ■日语
■4:3 ■杜比数码 ■300分钟 ■15750日元



日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

作为玩家了解游戏发售动态及相关消息的重要方式之一，"游戏发售表"具有窗口性功能。在今后的日子里，我们会努力把这个栏目做到更好，为广大玩家提供更准确、更大量和更迅捷的咨询情报。栏目及杂志的发展离不开您的支持，希望所有读者都能能及时为我们提出好的意见和建议，让我们大家一起使《电软》取得更大的成绩！ □责编/布塔

PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
12月2日	NEW人生游戏	NEW人生ゲーム	SLG	ATLUS
	卡片CAPTOR樱 和小樱一起玩耍!	カードキャプターさくらさくらちゃんとあそぼ!	TAB	NHKSOFTWARE
	NBA LIVE 2005	NBAライブ2005	SPG	EA
	CAPCOM 格斗大乱斗	カプコン ファイティング ジャム	FTG	CAPCOM
	SuperLite 2000桌面游戏目标!棋牌锦标赛	SuperLite 2000 テーブルゲーム めざせ!チェスチャンピオン	TAB	SUCCESS
	德比制作4 创造德比赛马!	ダビつく4 ダービー马をつくろう!	SLG	SEGA
	彩京射击精选集Vol.2 "战国ACE&战国之刃"	彩京シューティングコレクションVOL.2 "战国エース战国ブレード"	STG	TAITO
	电车GO! 旅情篇 TAITO BEST	电车でGO! 旅情编 TAITO BEST	SLG	TAIDO
	超人特工队	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
	D→A:WHITE	D→A:WHITE	AVG	TONKINHOUSE
	D→A:WHITE(初回限定版)	D→A:WHITE(初回限定版)	AVG	TONKINHOUSE
	金色的卡修贝尔!!激斗!最强魔物	金色のガッシュベル!!激斗!最强の魔物たち	AVG	BANDAI
	奥特曼FightingEvolution3	ウルトラマンFightingEvolution3	FTG	BANPRESTO
12月9日	EA BEST HITS SSX3	EA BEST HITS SSX3	SPG	EA
	EA BEST HITS 自由战士	EA BEST HITS フリーダムファイターズ	ACT	EA
	网球王子RUSH&DREAM	テニスの王子样 RUSH & DREAM!	SPG	KONAMI
	欧洲职业足球俱乐部Winning Eleven Tactics	EUROPEAN CLUB SOCCER Winning Eleven Tactic	SLG	KONAMI
	赛伯利亚 无尽的永恒	サイヴァリア2アルティメットファイナル	AVG	SUCCESS
	Victory Wings ZERO PILOT SERIES	Victory Wings ZERO PILOT SERIES	SLG	SAMMY
	索尼克 MEGA COLLECTION+	ソニック メガコレクション+	ACT	SEGA
	大都技研公式帕青哥模拟器吉宗	大都技研公式パチスロシミュレーター吉宗	SLG	大都技研
	THE逃走高速公路 名古屋·东京	THE逃走ハイウェイ―名古屋·东京	ETC	D3PUBLISHER
	太鼓达人 GO! GO! 五代目	太鼓の达人 ゴー! ゴー! 五代目	MUG	NAMCO
	太鼓达人 GO! GO! 五代目(太鼓同捆版)	太鼓の达人 ゴー!ゴー!五代目(タタコン同捆版)	MUG	NAMCO
	假面骑士之剑	假面ライダー剑(ブレイド)	ACT	BANDAI
	机动战士高达 高达VS.Z高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.Zガンダム	ACT	BANDAI
	双恋	双恋―フタコイ―メ	AVG	MEDIAWORKS
	双恋(初回限定版)	双恋―フタコイ―(初回限定版)	AVG	MEDIAWORK
12月16日	钢铁前线 Ausf.B(EB精选)	PANZER FRONT Ausf.B(エンターブレインコレクション)	SLG	ENTERBRAIN
	RPG制作	RPGツクール	ETC	ENTERBRAIN
	幻侠乔伊2 暗黑电影之谜	ビューティフル ジョー2 ブラックフィルムの谜	ACT	CAPCOM
	WINBACK(KOEI定番系列)	WINBACK(コーエー定番シリーズ)	STG	KOEI
	真·三国无双	真·三国无双(コーエー定番シリーズ)	ACT	KOEI
	合金装备 索利德3 食蛇者	METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER	ACT	KONAMI
	合金装备 索利德3 食蛇者(白金版)	METAL GEAR SOLID3 SNAKE EATER プレミアムパッケージ	ACT	KONAMI
	实况力量职业棒球11超决定版	实况パワフルプロ野球11超决定版	SPG	KONAMI
	ちゅーかな雀士てんほー牌娘	ちゅーかな雀士てんほー牌娘	TAB	GENEX
	ちゅーかな雀士てんほー牌娘(COLLECTORS EDITION)	ちゅーかな雀士てんほー牌娘 コレクターズエディション	TAB	GENEX
	FANTASTIC FORTUNE2☆☆☆(三星)	ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆(トリプルスター)	TAB	GENEX
	复活传说	テイルズ オブ リバース	RPG	NAMCO
	大集合!!体感BO-BOBO	集まれ!!体感ボーボボ	ETC	HUDSON
	大集合!!体感BO-BOBO(EYETOY摄像头同捆版)	集まれ!!体感ボーボボ(EyeToyカメラ同捆版)	ETC	HUDSON
	麻将三国志	麻雀三国志	TAB	每日COMMUNICATIONS
12月22日	Kanon(BEST版)	Kanon(ベスト版)	AVG	INTERCHANNEL
	水色(BEST版)	みずいろ(ベスト版)	AVG	INTERCHANNEL
	柏德之门 黑暗同盟II	バルダーズゲート·ダークアライアンスII	RPG	INTERPLAY
	格斗之王94 RE-BOUT	THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT	FTG	SNKPLAYMORE
	格斗之王94 RE-BOUT(特别限定版)	THE KING OF FIGHTERS'94 RE-BOUT(スペシャル限定版)	FTG	SNKPLAYMORE
	极品飞车 地下狂飚2	ニード·フォー·スピード アンダーグラウンド2	RAC	EA
	指环王 中土第三纪	ロード·オブ·ザ·リング 中つ国第三纪	RPG	EA
	决战3	决战III	SLG	KOEI
	决战3TREASURE BOX	决战III TREASURE BOX	SLG	KOEI
	在遥远的时空中	遥かなる时空の中で3	RPG	KOEI
	在遥远的时空中 白金BOX	遥かなる时空の中で3 プレミアムBOX	RPG	KOEI
	在遥远的时空中3&2 TWINPACK	遥かなる时空の中で3&2 ツインパック	RPG	KOEI
	IZUMO完全版	IZUMO	AVG	GOODNAVIGATE
	勇者斗恶龙&最终幻想 in富有街SPECIAL	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリートSPECIAL	TAB	SQUARE-ENIX
	死亡打字机 僵尸混乱	ザ·タイピング·オブ·ザ·デッドゾンビパニック	ETC	SEGA
	死亡打字机 僵尸混乱(键盘同捆版)	ザ·タイピング·オブ·ザ·デッドゾンビパニック(キーボード同捆版)	ETC	SEGA
	Cherry Blossom	Cherry Blossom	AVG	TAKUYO
	怪盗APRICOT完全版	怪盗アプリコット完全版	AVG	TAKUYO
	怪盗APRICOT完全版(限定版)	怪盗アプリコット完全版(限定版)	AVG	TAKUYO
	K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!	K-1 PREMIUM 2004 Dynamite!!	FTG	D3PUBLISHER
	幕末恋华·新选组	幕末恋华·新选组	ACT	D3PUBLISHER
	夏色-星屑的记忆-	なついろ―星屑のメモリー	AVG	PRINCESS SOFT
	夏色-星屑的记忆-(初回限定版)	なついろ―星屑のメモリー(初回限定版)	AVG	PRINCESS SOFT
	巫术 帝国3-霸王の系谱-GoodPrice	ウィザードリィ·エンパイア3-霸王の系谱-GoodPrice	RPG	STARFISH
28日	GT赛车4	グランツーリスモ4	RAC	SCEI
12月预定	信长的野望Online-飞龙之章-	信长の野望Online―飞龙の章―	MMORPG	KOEI
	信长的野望Online-飞龙之章-升级版	WINPS2 信长の野望Online-飞龙の章- アップグレード版	MMORPG	KOEI
	SuperLite 2000 TABLE 目标!冠军	SuperLite 2000 テーブル めざせ!	TAB	SAMMY
	哥斯拉怪兽大乱斗 地球最终决战	ゴジラ怪兽大乱斗 地球最终决战	ACT	ATARI JAPAN
	FIFA完全足球2	FIFAトータルフットボール2	SPG	EA
其他	120日元(暂定)	120元(暂定)	ETC	INTERCHANNEL
	空中三角力量-蓝翼骑士-	AIRFOCE DELTA -BLUE WING KNIGHTS-	SLG	KONAMI
	天使之羽-黑之残影-	Angel's Feather―黑の残影―	AVG	GNSoftware
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	雅典 2004	ATHENS 2004	SPG	SCEI
	死神	BLEACH	ACT	SCEI
	BREAKER	BREAKER	MMOACT	TECMO
	BuzzRod-垂钓幻想-	BuzzRod-FISHING FANTASY-	SLG	STARFISH
	Catan	Catan	MMOTAB	CAPCOM
	恶魔猎人3	Devil May Cry 3	A·AVG	CAPCOM
	源氏	GENJI	A·AVG	SCEI
	梦幻骑士4 回归	GROWLANSER IV Return	S·RPG	ATLUS
	GUISARD Revolution-思念围绕着我们-	ガイザード レボリューション―我らは想いを身に缠う―	AVG	KID
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	NANA	NANA	SLG	コナミ
	OZ(暂定)	OZ(暂定)	ACT	KONAMI
	女孩万岁R15	GIRLSブラボ―R15	AVG	角川书店
	Rim Runners	リムランナーズ	AVG	FOG
	天马计划 机动战士高达(暂定)	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定)	ACT	BANDAI
	浪漫沙迦-吟游之歌-	Romancing SaGa -Minstrel Song-	RPG	SQUARE·ENIX
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I-STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL-	S.L.A.I-STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL-	ACT	KONAMI
	STRIKERS1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	百人斩少女	あずみ	ACT	ESP
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン インザ ダーク―ザ ニューナイトメア―	AVG	CAPCOM
	伊苏3-来自伊苏的奇迹-	イースIII ―ワンダラーズ フロム イース― タイトー	RPG	TAITO
	永远的ASELIA-永恒之剑的精神-(暂定)	永远のアセリア―The Spirit of Eternity Sword-(暂定)	SLG	日本-SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ!	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划-心之绊-	家族计划―心の绊―	AVG	INTERCHANNEL
	钓鱼 绝妙的旅行	川のぬし钓り ワンダフルジャーニー	RPG	MMV
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEAFACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记(暂定)	キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定)	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队-世界超级警察-	高速机动队―World Super Police―	RCG	JALECO
	钢铁的女朋友2nd	钢铁のガールフレンド2nd	SLG	Broccoli
	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク·エージェント	A·AVG	EA
	模拟人生	ザ·アーブズ シムズ·イン·ザ·シティ	RPG	EA
	西部之侍-活剧侍道-	サムライウエスタン―活剧侍道―	AVG	SPIKE
	兽王记-PROJECT ALTERED BEAST-	兽王记-PROJECT ALTERED BEAST-	ACT	SEGA
	儿雷也见参!	儿雷也见参!	ACT	CAPCOM
	新纪幻想频谱灵魂II	新纪幻想スペクトラルソウルズII	S·RPG	IDEAFACTORY
	新世勇者大战	新世勇者大战	S·RPG	ATLUS
	新选组群狼传	新选组群狼传	ACT	SEGA
	超级猴子球 豪华版	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	ウィンキーソフト
	绝体绝命都市2-冰封地记忆-	绝体绝命都市2―冻てついた记忆たち―	AVG	IREM
	我们、…他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	死亡淡入 铁拳：尼娜威廉姆斯	デスバイディグリーズ 铁拳：ニーナウイリアムズ	ACT	NAMCO
	告别月夜	ツキヨニサラバ	ACT	TAITO
	天外魔境III 泪	天外魔境III NAMIDA	RPG	HUDSON
	天星-剑之命运	天星―SWORDS OF DESTINY	ACT	MMV
	汤姆克兰西系列之幽灵行动 丛林风暴	トム·クランシーシリーズ ゴーストリコン ジャングルストーム	FPS	UBI
	啪啪 耳朵和尾巴地故事	ぴゅあぴゅあ 耳としっぽのものがたり	AVG	DATAM
	最终幻想7圣子降临	ファイナルファンタジーVII アドベント チルドレン	CGMOVIE	SQUARE·ENIX
	幻影王国	ファントム·キングダム	S·RPG	日本-SOFTWARE

日期	中文名	日文名	类型	厂商
其他	风云幕末传	风云幕末传	ACT	元气
	魔法门 毁灭之日	マイトアンドマジックデイ・オブ・ザ・デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	RPG	KID
	斑雾	ムラギリ	AVG	インターチャネル
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	怪物猎人G	モンスターハンターG	A·RPG	CAPCOM
	义经英雄传	义经英雄传	ACT	FROMSOFWARE
	Radiata Stories	ラジアータ ストーリーズ	RPG	SQUARE・ENIX
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER音乐世代	ループシーケンサーミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	LEGENDS激斗！圣战	レジェンズ激斗！サーガバトル	RPG	BANDAI
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	荒野兵器 四度引爆	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	SCEI
	旺达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2日	超人特工队	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
9日	索尼克百万收藏集+	ソニック メガコレクション プラス	ACT	SEGA
12月16日	罪恶工具ISUKA	ギルティギア イスカ	FTG	ARCSY
	武装雄狮 联合打击	GUNGRIFFON ALLIED STRIKE	ACT	TECMO
	怪物史莱克2(XBOX全球COLLECTION)	シュレック2(Xboxワールドコレクション)	ACT	MICROSOFT
	SWAT: Global Strike Team(XBOX全球COLLECTION)	SWAT: Global Strike Team(Xboxワールドコレクション)	ACT	MICROSOFT
22日	合金之狼 混乱	METAL WOLF CHAOS	ACT	FROMSOFTWARE
其他	Forza Motorsport	Forza Motorsport	RCG	MICROSOFT
	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
	Kameo	Kameo	AVG	MICROSOFT
	奴隶之主	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	洛基：传奇	Rocky: Legends	FTG	MICROSOFT
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	OutRun2	OutRun2	RCG	SEGA
	SPIKEOUT Battle Street	SPIKEOUT Battle Street	ACT	SEGA
	素敌(暂定)	Sudeki(暂定)	ACT	MICROSOFT
	X战警传奇	X-Men Legends	ACT	MICROSOFT
	极限泡泡龙	ウルトラパズルボブル	PZG	TAITO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEAFACTORY
	加奈—妹妹—	加奈—いもうと—	AVG	パンサーソフトウェア
	卡普空格斗大乱斗	カプコン ファイティング ジャム	FTG	CAPCOM
	超级猴子球 豪华版	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	火爆刑事BATTLE STREET	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA
	星球大战 共和国突击队	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	STG	EA

NGC

日期	中文名	日文名	类型	厂商
2日	超人特工队	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
9日	机动战士高达 高达VS.Z高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.Zガンダム	ACT	BANDAI
12月16日	幻侠乔伊2 暗黑电影之谜	ビューティフル ジョー2 ブラックフィルムの謎	ACT	CAPCOM
	实况力量职业棒球11超决定版	实况パワフルプロ野球11超决定版	SPG	KONAMI
	大金刚 丛林热舞	ドンキーコング ジャングルビート	ETC	任天堂
	大金刚 丛林热舞(鼓同捆版)	ドンキーコングジャングルビート(鼓同捆版)	ETC	任天堂
	超级机器人大战GC	スーパーロボット大战GC	SLG	BANPRESTO
12月22日	极品飞车 地下狂飚2	ニード フォー スピード アンダーグラウンド2	RCG	EA
	指环王 第三纪	ロード オブ ザ リング 中つ国第三紀	RPG	EA
1月27日	生化危机4	バイオハザード 4	AVG	CAPCOM
其他	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·AVG	EA
	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹	S·RPG	任天堂

GBA

日期	中文名	日文名	类型	厂商
12月2日	SHINAMON 梦之大冒险	シナモン ゆめの大冒険	ACT	IMAGINEER
	Sylvanian家族 成为时装设计师！	シルバニアファミリーファッションデザイナーになりたい	SLG	EPOCH
	模拟人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	口袋力量棒球7	パワプロクンポケット7	SPG	KONAMI
	超人特工队	Mr.インクレディブル	ACT	D3PUBLISHER
	KISS×KISSX星铃学园	KISS×KISS星铃学园	SLG	BANDAI
12月9日	口袋里的小狗	ポケいぬ	SLG	アガツマ
	洛克人EXE5 布鲁斯之队	ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース	RPG	CAPCOM
	GREAT 时空的冒险者	コロッケ！Great 时空の冒险者	A·RPG	KONAMI
	库洛洛军曹 对决！卡丁车！！	ケロロ軍曹 対決！ケロンプリであります！！	RCG	SUNRISE
	HELLO！偶像登场	ハロー！アイドルデビュー	SLG	TDK CORE
	耀西的万有引力	ヨッシーの万有引力	ACT	任天堂
	阴阳大战记零式	阴阳大战记零式	RTS	BANDAI
	PRETTY CURE 梦之园大迷宫	ふたりはプリキュア ありえない！夢の園大迷宮	SLG	BANDAI
	古惑狼与SPYRO 圣诞特别版	クライシュ&スパイロ クリスマススペシャルパッケージ	ACT	UGAMES
	古惑狼 ADVANCE 欢乐朋友大作战	クラッシュ・バンディクーアドバンスわくわく友ダチ大作战	RCG	VUGAMES
	小龙SPYRO ADVANCE 欢乐朋友大作战	スパイロ アドバンス わくわく友ダチ大作战	ACT	UGAMES
	噗哟噗哟天然回览板—欢迎！	ぷくぷく天然かいらんばん—ようこそ！	SLG	MMV
12月10日	哈姆MONSTER-EX/幻想魔法迷宫1+2	ハムハムモンスターEX/ファンタジー魔法の迷宮1+2	RPG	CULTUREBRAIN
	汪汪名侦探EX/魔法之国糕点店的故事	わんわん名探偵EX/魔法の国のケーキ屋さん物語	RPG	CULTUREBRAIN
	偶像学园/和小狗在一起SPECIAL	わんにゃんアイドル学园/仔犬といっしょスペシャル	SLG	CULTUREBRAIN
12月16日	Duel Masters3	デュエル・マスターズ3	SLG	ATLUS
	蛋糕之城	リトルパティシエ ケーキのお城	AVG	MTO
	绝体绝命 天才爷爷3-没有尽头的魔物语-	绝体绝命 でんぢゃらすじーさん3-果てしなき魔物语-	A·AVG	KIDS STATION
	谜之钥匙与真实之门	なぞのカギと真实のトビラ	A·AVG	KONAMI
	小狗的世界	わんこ・みっくすーちわんこワールドー	AVG	TDK CORE
	机兽新世纪	ZOIDS SAGA FUZORS	RPG	TOMY
17日	可爱宠物游戏美术馆2	かわいいペットゲームギャラリー2	SLG	CULTUREBRAIN
12月22日	指环王 中土第三纪	ロード・オブ・ザ・リング／中つ国第三紀	SLG	EA
	金色的卡修贝尔！友情的电击2	金色のガッシュベル!!うなれ!友情の电击2	ACT	BANPRESTO
	幻星神JUSTIRISERS 装着！地球的战士们	幻星神ジャスティライザー 装着!地球の战士たち	SLG	KONAMI
12月30日	游戏王DUEL怪兽 INTERNATIONAL	游戏王デュエルモンスターズ インターナショナル2	SLG	KONAMI
	杰作选！大盗伍佑卫门1・2雪姬与马吉奈斯	杰作选！がんばれゴエモン1・2ゆき姫とマギニス	ACT	KONAMI
12月预定	真型MEDAROT(カブト版本)	真型メダロット(カブトバージョン)	SLG	IMAGINEER
	真型MEDAROT(クワガタ版本)	真型メダロット(クワガタバージョン)	SLG	IMAGINEER
	Get Ride！出击！BATTLE PARTY	Get Ride！出击！BATTLE PARTY	ACT	KONAMI

PSP

日期	中文名	日文名	类型	厂商
12月12日	恶魔战士 混沌之塔	ヴァンパイア クロニクル ザ カオス タワー	FTG	CAPCOM
	麻将大会	麻雀大会	TAB	KOEI
	大众高尔夫 便携版	みんなのGOLF ポータブル	SPG	SCEI
	山脊赛车	リッジレーサーズ	RCG	NAMCO
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	真・三国无双	真・三国无双	ACT	KOEI
12月16日	合金装备 迷幻剂	METAL GEAR ACID	ETC	KONAMI
	KOLLON	ころん	PUZ	CYBERFRONT
	随身玩伴	どこでもいっしょ	ETC	SCEI
	语言的PUZZLE 文字大辞典	ことばのパズル もじぴったん大辞典	ETC	NAMCO
	泡泡龙POCKET	パズルボブル ポケット	PUZ	TAITO
12月22日	AI围棋	AI囲棋	TAB	MMV
	AI将棋	AI将棋	TAB	MMV
	AI麻将	AI麻雀	TAB	MMV
	噗哟噗哟FEAVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
30日	比波猴学园 猴子游戏大全集	ピポサルアカデミ～ア ～どっきり!サルゲー大全集～	ETC	SCEI
12月预定	极品飞车 地下狂飙 竞争者	ニード フォー スピード アンダーグラウンド ライバルズ	RAC	EA
	炼狱 赎灵之塔	炼狱 The Tower of Purgatory	A·RPG	HUDSON
	英雄传说 伽伽布托里罗基 白发魔女	英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女	RPG	BANDAI
	LUMINES	ルミネス	PUZ	BANDAI
其他	CRISIS CORE 最终幻想7	クライシスコア —ファイナルファンタジーVII—	A·RPG	SQUARE・ENIX
	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本—SOFTWARE

NDS

日期	中文名	日文名	类型	厂商
12月2日	满头大汗游戏系列COOL104JOKER&SETLINE	头脳に汗かくゲームシリーズ!COOL104JOKER&SETLINE	TAB	ARUZE
	模拟人生	ザ アーブズ シムズ イン ザ シティ	RPG	EA
	麻将大会	麻雀大会	TAB	KOEI
	动物园管理员	ZOO KEEPER	PUZ	SUCCESS
	研修医 天堂独太	研修医 天堂独太	AVG	SPIKE
	愿为你而死	きみのためなら死ねる	AVG	SEGA
	钻地小子 钻地之魂	ミスタードリラー ドリルスピリッツ	ACT	NAMCO
	触摸瓦里奥制造	さわるメイドインワリオ	ACT	NINTENDO
	超级马里奥64DS	スーパーマリオ64DS	ACT	NINTENDO
	大合奏！乐队兄弟	大合奏！バンドブラザーズ	RAG	NINTENDO
	直感一笔	直感ヒトフデ	PUZ	NINTENDO
	口袋妖怪DASH	ポケモンダッシュ	RAC	NINTENDO
24日	噗哟噗哟FEAVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
30日	网球王子2005 CRYSTALDRIVE	テニスの王子様2005 CRYSTALDRIVE	SPG	KONAMI
其他	银河战士 猎人 锦标赛	Metroid Prime Hunters Tournament	ACT	NINTENDO
	任天狗	Nintendogs	ETC	NINTENDO
	高级战争	アドバンスウォーズ	SLG	NINTENDO
	ANAZA	アナザー	AVG	NINTENDO
	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	发生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	AVG	元气
	超执刀 Caduceus	超执刀 カドゥケウス	ACT	ATLUS
	PACPICS	パックピクス	PUZ	NAMCO
	气球旅行	バルーントリップ	ACT	NINTENDO
	马里奥赛车DS	マリオカートDS	RAC	NINTENDO
	METEOS	メテオス	PUZ	BANDAI
	役满DS	役满DS	TAB	NINTENDO



九大惊喜欢乐送，重重好奖等你拿！

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为一百名幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

本期抽奖活动截至时间 **12月10日**（以当地邮戳为准）

A 高达原版



BANDAI出品的MOBILE SUITS GUNDAM3 Ultimate Operation系列的大河原邦男特别版RX-78-2。（出于安全方面考虑，不赠送附带的薄荷糖。）

1名

B 网球王子龙马玩偶

还用多作介绍吗？全高约22cm左右，其实只要能抽到大红大紫的网球王子就足够炫耀一阵了。

1名



C 2005年台历

（随机获取任意一款）

透明立台，两款火影忍者、两款小樱、一款神风怪盗贞德，说不定就能抽到你喜欢的那种呢！



10名

D 动漫立卡

（随机获取任意一款）

桌面上的最佳装饰品，看几眼你了喜欢的动漫人物，工作学习起来也会精神百倍哦。

25名





E 火影抽口袋



8名

F 叮当软胶挂链

25名



G 火影胸针



方形的火影胸牌，带起来自然别有一番与众不同的味道。

8名

H 网球王子金属挂饰

（随机获取任意一款）



20名

I 新撰组头带



2名



◆A类 超可爱小叽手办 ◆B类 火焰卡比玩偶

北京市	白凌	甘肃省	凌再旋
辽宁省	韩东哲		

◆C类 火影、新撰组头带

广西省	黄永发	上海市	孙闻名

◆D类 迷你哈罗吸盘吊饰

上海市	赵刚	广东省	梁家辉
哈尔滨市	王岳	广东省	邓凯恩
四川省	赵傲轩	江苏省	白斌
北京市	侯维	福建省	朱卡斯
天津市	马中原	广东省	袁冬盛

◆H类 钢炼束口袋

北京市	王卫猛	黑龙江省	杜刚
山东省	肖尧	吉林省	王国华
北京市	张晖	湖北省	鲁洁洁
福建省	王晶智	天津市	景兆悦
杭州市	张凯	四川省	杨洪

其他奖项未能一一列出，敬请谅解。



最尖端的时尚掌机唾手可得



全新双屏幕打造游戏新势力



最悠闲生活方式还看小神游

PSP



NDS



GBASP



重量大奖！23期满载登场！

《掌机迷》23期（12月上）为广大读者奉上更精彩的抽奖活动！流行三大掌机到齐，PSP、NDS以及小神游SP等你来拿！

《掌机迷》23期（12月上）12月2日火热上市

全攻略研究 **王国之心 记忆之链** / 完全攻略 **龙珠** / 完全攻略 **真女神转生 恶魔之子** / 特别策划 **勇者的轨迹·掌机DQ系列作品漫谈** / 特别策划 **NDS全新情报专辑** / 特别策划 **战火纷飞的掌上王国·GBA上的战争游戏**

定价：9.8元

贴纸　光盘　杂志

邮购地址：北京安外邮局75号信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177 64472180 邮资免取

动感新势力动画歌曲MTV精选集





国内首张经典动画MTV DVD

白金 ■TV版动画「魔卡少女樱」片头曲
地球仪 ■OVA动画「圣斗士 冥王哈迪斯十二宫篇」主题歌
奇迹之海 ■TV动画「罗德斯岛战记-英雄骑士传」片
Inner universe ■TV动画「攻壳机动队SAC」片头曲
兄弟 ■TV动画「钢之炼金术师」插曲
Let me be with you ■TV版动画「人形电脑天使心」片头曲
Key of the twilight ■TV动画「骇客时空」插曲
在那一天 ■OVA动画「电影少女」片尾曲
Key to my heart ■PS2game「宿命传说2」主题歌
暴风雨中的光辉 ■OVA动画「机动战士高达 08MS小队」片头曲
指轮 ■剧场版动画「天空之艾斯嘉科尼」主题歌
天马座幻想 ■TV动画「圣斗士星矢」片头曲
My Will ■TV动画「犬夜叉」片尾曲
夜明前 ■TV动画「浪客剑心」片尾曲
Zips ■「机动战士高达SEED ASTRAY」印象曲
半球Hemisphere ■TV动画「翼神传说」片头曲
GRAVITY ■TV动画 片尾曲
未来之翼 ■TV动画「机动战士高达SEED」插曲
星空的华尔兹 ■TV动画「你所期望的永远」片尾曲
不便的爱情 ■剧场版动画「超时空要塞MACROSS」片尾曲
可曾记得爱 ■剧场版动画「超时空要塞MACROSS」主题歌

动感新势力
ANIME NEW POWER
为你收藏青春的色彩与音符

12月20日全国发售 欣赏，收藏，送人，一切都好！

DVD+精美包装+钢炼十字蛇项链

超值售价：24.80元

欣赏：这里汇集了日本最好的动画MTV
收藏：这是国内首张经典动画MTV DVD
送人：她（他）一生都会记得……
炫耀：精工细作的雅致钢炼十字蛇项链。



邮购时清注明“动新白金DVD”邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取